

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



Игры

#11(47)
НОЯБРЬ 2007

ИГРА МЕСЯЦА

Medieval II: Total War – Kingdoms

ТЕМА НОМЕРА

World in Conflict

РУССКИЕ ПОКОРЯЮТ АМЕРИКУ. ВОЙНА НАШЕЙ МЕЧТЫ.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayor

ОХОТА НА ДРЕВНИХ
БОГОВ

(game)land
hi-fun media



40

ЛУЧШИХ
СЕРИАЛОВ,
КОТОРЫХ БОЛЬШЕ НЕТ

2

ДВУСЛОЙНЫХ
DVD

FALLOUT 3

МАЛЕНЬКИЙ ЯДЕРНЫЙ ВЗРЫВ

Company of Heroes: Opposing Fronts

ФАШИСТЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

НАКЛЕЙКИ
SINS OF A SOLAR EMPIRE
MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ПОСТЕРЫ
КОРСАРЫ III: СУНДУК МЕРТВЕЦА
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

RPG

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

с 26 по 28 октября
пришло в себя, магазин
«СОЮЗ»
и получи в подарок
средневековый амулет!

РЕКЛАМА



КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



卽此

- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Более 100 видов оружия и брони



XIT ZONA

M. Gargot

Настройка...

[illegible]

Джелья

ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista® Business

товар сертифицирован на правах рекламы

A8Sr ASUS (Webcam) Notebook Series

Свобода беспроводного общения



ASUS A8Sr создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo.

Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo
Intel® Core™ 2 Duo Processor T7700/T7500/T7300/T7100
Mobile Intel® PM 965 Express Chipset
Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection or
Intel® Wireless WiFi Link 4965 AGN (опция)

Лицензионная Microsoft® Windows® Vista

- Ultimate
- Business
- Home Premium
- Home Basic

DDR2 667 МГц до 4 Гб
Широкоформатная 14,1" матрица, выполненная по технологии
Color Shine и ASUS Splendid
ATI HD 2400M, External 128 Мб VRAM
SATA HDD 120/160 Гб
DVD S-Multi DL LightScribe (опция)
Веб-камера (1.3 – мегапикселя), микрофон с DSP
Bluetooth™ 2.0, EDR (опция)
4xUSB, 1xTV-out, 1xCIR, 1xHDMI с HDCP, 1xSATA
40,5 x 31,4 x 3,82 см, 4,1 кг (6-ячеечная батарея)

Ноутбук ASUS A8Sr - Ваш надежный деловой партнер. 14" широкоформатная матрица, встроенная веб-камера и поддержка Bluetooth EDR позволят Вам проводить видеоконференции без лишней суеты и путающихся проводов.



встроенная веб-камера
с высоким разрешением

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS
Rock Solid • Heart Touching

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аржис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неотопр (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: C-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Буква (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 10-10-01, Санрайз (8612) 11-000-66, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прага (8462) 701-701, Санрайз (8462) 241-67-53, Томск: Интент (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 284-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РС ИГРЫ #11'2007



**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО
ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

СЕКРЕТ ПОЛИШИНЕЛЯ

Телевизор включать просто не хочется. Стоит только это сделать, как на экране появляются наши вездесущие политики. Они снова вспомнили о простых смертных и готовы без устали баять о светлом будущем, которое совсем скоро наступит. Но только в том случае, если мы пойдем и проголосуем за них – великих и неподражаемых, талантливых и усердных, защитников обездоленных и верных патриотов своей страны. Руки сами собой нажимают пульт и переключают на футбол.

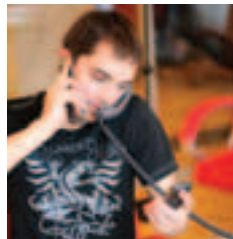
Почту читать тоже не хочется. Там все то же самое. С утра до вечера прибывают письма от издателей и разработчиков. Вот вышел наш новый проект, революционный и замечательный во всех отношениях. Спешите оценить сногшибательную графику, гениальный дизайн и трогательный саундтрек на всех двадцати трех платформах завтрашнего поколения. Для счастья и бесконечной эйфории нужно всего-то пойти в магазин и выложить несколько сотен.

Самое забавное, что все это бессмысленно. Ведь и так понятно, кто победит на выборах. И уж точно нет никаких сомнений, кто войдет в список фаворитов нового политического игрового сезона. Разбуди любого геймера посреди ночи, и он без запинки (да еще и безошибочно) назовет всех лидеров продаж на полгода вперед. Жириновский может сколько угодно ругаться с Немцовым, а PR-менеджеры пускай и дальше выдумывают красивые лозунги. Все равно победят сильнеешие. Их имена давно всем известны. Кто-нибудь сомневался, что Medieval II: Total War – Kingdoms или Company of Heroes: Opposing Fronts ждал успех? Все заранее знают, что Unreal Tournament III, StarCraft II, Fallout 3 и любые дополнения к World of Warcraft продадут миллионными тиражами. И, в общем-то, не имеют никакого значения статьи привередливых журналистов. Игроки захотят сами убедиться в их (не)правоте и достанут из широких штанин несколько купюр.

Зачем же тогда нужны рецензии, ведь большинство непременно их читает? Чтобы узнать о впечатлениях другого человека, сравнить их со своими собственными и, если появится желание, залезть на форумы и поспорить с автором. Иногда до ломоты в пальцах и первых седых волос. Ведь это весело. А чтобы было еще веселее, мы стараемся менять что-то в журнале, придумываем новые рубрики и меняем старые. Ничуть не заботясь, кто там засядет в Думе и кого пронырливые маркетологи тщетно прочтат на место лидера.

**Андрей Яковлев,
редактор**

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ



Исполнитель желаний и обязанностей:
Михаил Бузенков

И это все о нем: дожил до двадцати трех лет и понял, что позади не осталось ничего, кроме публикаций в игровых журналах. О многих из них ныне сожалеет.

Играет: Company of Heroes: Opposing Fronts

Рекомендует: Doom II

Читает: «Гения» Теодора Драйзера

Слушает: Walking With Strangers группы The Birthday Massacre

Смотрит: «Честь семьи Прицци»

Мечтает: прогуляться с Вергилием по девяти кругам ада



Все еще оптимист:
Андрей Яковлев

И это все о нем: старается отучить сотрудников редакции от вредных привычек: есть, спать и убивать маленьких девочек.

Играет: Patrician III

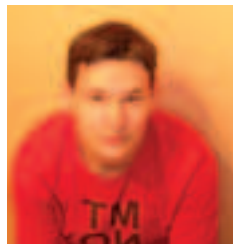
Рекомендует: Might and Magic IV: Clouds of Xeen

Читает: рассказы Сомерсета Моэма

Слушает: фортепианные концерты Фредерика Шопена

Смотрит: «Гражданин Кейн»

Мечтает: удивить тренера по кун-фу



Неудавшийся писатель:
Иван Гусев

И это все о нем: целый месяц пытался заставить себя полюбить PC-версию NHL 08, потому что без виртуального хоккея вечера скучны и серы. Не сумел. С горя засел за Baldur's Gate II – готовить «Ретро».

Играет: NHL 08, World in Conflict

Рекомендует: Red Faction

Читает: газеты

Слушает: альбом Echoes Silence Patience And Grace группы Foo Fighters

Смотрит: английский сериал «Офис»

Мечтает: ничего не делать и жить на зарплату жены



Бессовестный виртуал:
Альпийский Джо

И это все о нем: тщательно изучает информацию о Half-Life 2: Episode Two. Готовится написать разгромную колонку о тайных взаимоотношениях Гордона Фримена, Аликс и огромного металлического пса.

Играет: «Удивительные приключения маленьких голубых человечков»

Рекомендует: «Удивительные приключения охотника на маленьких голубых человечков»

Читает: «Заводной апельсин» Энтони Берджеса

Слушает: Children of Bodom

Смотрит: Oz

Мечтает: прослыть самым злобным критиком в игровой индустрии

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц
www.gameland.ru

№11(47), ноябрь 2007

РЕДАКЦИЯ

Михаил Бузенков	buzenkov@pc-games.ru	и.о. главного редактора
Евгений Сныткин	snitkin@pc-games.ru	арт-директор
Екатерина Воронкова	voronkova@pc-games.ru	дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев	yakovlev@pc-games.ru	редактор
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева		корректор
Надежда Лёвошина	levoshina@gameland.ru	координатор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. главного редактора
SpaceMap	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела
Виктор Бардовский		выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru
Леонид Боголюбов	bogolubov@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Оксана АLEXИНА	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны	(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824	

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны	(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824	

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела
-----------------	----------------------	-----------------

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

Дмитрий Плющев	plushev@gameland.ru
----------------	---------------------

ООО «Гейм Лэнд»

Алик Вайнер	alikh@gameland.ru	арт-директор игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovskiy@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор
ladyzhenskiy@gameland.ru		

PUBLISHER

Dmitri Agarov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Plushev	plushev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Евгений Борняков

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ОКТЯБРЕ

1. Кто круче: Уве Болл или Джек Томпсон?
2. Сколько часов нужно отыграть в GTA, чтобы слететь с катушек?
3. Зачем устраивают E for All, если там нет большинства крупнейших издателей?
4. Где создатели World in Conflict раздобыли обломки Берлинской стены, которые они вкладывают в коллекционное издание игры?

СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #11'2007



FALLOUT 3 – ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ:
ОТ ПОДЗЕМНОГО УБЕЖИЩА 101
ДО РАЗГРОМЛЕННОЙ СТОЛИЦЫ США. С. 90



MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS –
ЧЕТЫРЕ КАМПАНИИ И СОТНИ ЧАСОВ
НЕПОДДЕЛЬНОГО СЧАСТЬЯ. С. 108



**NEVERWINTER NIGHTS 2: МАСКА
ПРЕДАТЕЛЬСТВА** – КОГДА БОГИ
БЕСЧИНСТВУЮТ, ИХ УСМИРЯЮТ ГЕРОИ. С. 112



**COMPANY OF HEROES: OPPOSING
FRONTS** – СТРАТЕГИЯ, В КОТОРОЙ НЕМЦЫ
ГОВОРЯТ О ВЫСОКОМ. С. 118



- 2 Editorial
- 3 Профайл редакции
- 4 Содержание
- 6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА

- 8 World in Conflict
- 18 Русские покоряют мир

В ФОКУСЕ

- 24 Безвременно погибшие игровые сериалы

НОВОСТИ

- 48 События индустрии
- 64 Новости киберспорта
- 68 Релизы и бестселлеры
- 70 Календарь
- 71 10 интересных фактов
- 72 Без комментариев
- 74 Злодей и герой месяца

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 78 Галерея
- 86 В ожидании хита
- 88 Empire: Total War
- 90 Fallout 3
- 94 Unreal Tournament III
- 96 Sins of a Solar Empire
- 98 Dead Island
- 100 They
- 102 Pro Evolution Soccer 2008
- 104 Guitar Hero 3: Legends of Rock

РЕЦЕНЗИИ

- 108 Medieval II: Total War – Kingdoms
- 112 Neverwinter Nights 2:
Маска Предательства

- 114 Medal of Honor Airborne
- 118 Company of Heroes:
Opposing Fronts
- 120 Obscure II
- 124 Кодекс войны
- 128 Исход с Земли
- 130 Корсары III: Сундук мертвеца
- 132 The Sims 2: Путешествия
(The Sims 2: Bon Voyage)
- 134 Tiger Woods PGA Tour 08
- 136 Sega Rally Revo
- 138 NHL 08
- 140 Гид покупателя
- 142 Профайл студии Illusion Softworks
- 144 Профайл разработчика
Клиффорда Блезински

ДАЙДЖЕСТ

РАЗВЕДКА БОЕМ

- 158 GameX 2: шоу продолжается!
- 166 Тестирование тарифа [GAMER]

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 168 Онлайн-новости
- 170 ММОГ – не детское развлечение!
- 172 Онлайн-дайджест
- 174 Флэш-рояль
- 176 Обзор сайтов
- 178 Дневники World of Warcraft
- 180 Дневники The Lord of the Rings Online
- 182 Дневники «Пиратия»
(Tales of Pirates)

ЖЕЛЕЗО

- 186 Железные новости
- 188 Тест акустики формата 5.1

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были
выбраны посетителями
сайта www.gameland.ru



- 192** Мини-тест Cooler Master Cosmos RC-100
- 193** Мини-тест Logitech MX Air
- 194** Железный FAQ
- 196** Технология AMD K10
- 197** Разгон Sapphire Radeon HD 2900 XT
- 198** Сделай сам
- 199** Конфигурация

200 CHEATS & EASTER EGGS

РЕТРО

- 202** Serious Sam: The First Encounter
- 205** Как сделать суперхит, если у тебя нет денег
- 206** Дайджест
- 207** Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ

- 208** Письма

КОНКУРСЫ

- 214** Конкурс по World in Conflict
- 216** BESTSHOT
- 218** Конкурс «Тайный агент – фотопортрет»
- 220** Призовой кроссворд
- 222** Итоги BESTSHOT #9
- 222** Итоги призового кроссворда #45
- 223** Итоги конкурса «Стать марлоком»

224 СОФТ-ТЕМА

228 СОДЕРЖАНИЕ DVD

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
Maxi Tuning	3 обл.
Foxconn	4 обл.
ASUS	1
Samsung	7
MTC	16, 17
Defender	31
Kraftway	35
Новый Диск	44, 45, 122, 123, 127, 139
Soft Club	47, 65, 67
Акелла	49, 51, 53, 55, 57, 59, 61
Набор авторов и редакторов	63
EDIFIER	75
1C	79, 81, 83, 85, 87, 89
Бука	105, 129, 143
Руссобит-М	117, 131, 145
gameland.ru	149
Журнал Total Football	157
Хитзона	163
Gamepost	185
Редакционная подписка	212, 213
MTV	215
Рамблер	217
TNT	219
EA Award	221
DVDxpert Awards	227

Игры в номере

Company of Heroes: Opposing Fronts	118
Dead Island	98
Empire: Total War	88
Fallout 3	90
Guitar Hero 3: Legends of Rock	104
Medal of Honor Airborne	114
Medieval II: Total War – Kingdoms	108
Neverwinter Nights 2: Маска Предательства (Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer)	112
NHL 08	138
Obscure II	120
Pro Evolution Soccer 2008	102
Sega Rally Revo	136
Serious Sam: The First Encounter	202
Sins of a Solar Empire	96
The Lord of the Rings Online	180
The Sims 2: Путешествия (The Sims 2: Bon Voyage)	132
They	100
Tiger Woods PGA Tour 08	134
Unreal Tournament III	94
World in Conflict	8
World of Warcraft	178
Исход с Земли	128
Кодекс войны	124
Корсары III: Сундук мертвеца	130
Пиратия (Tales of Pirates)	182

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт anketa.glc.ru. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

МАЛЬЧИШИ-ПЛОХИШИ



СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ О ТОМ, КАК ПРЕДСТАВЛЯЮТ РУССКИХ ЗАПАДНЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ. **С. 18**

НЕОЖИДАННЫЕ ПОТЕРИ



СОРОК ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ, КОТОРЫЕ НЕ ДОЖИЛИ ДО СЕГОДНЯШНИХ ДНЕЙ. РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА «РС ИГРЫ». **С. 24**

ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ





GAMEX 2 – РЕПОРТАЖ С КРУПНЕЙШЕГО В РОССИИ ПРАЗДНИКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ. **С. 158**


ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджете», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямою в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

 **ЗЕЛЕНый:** положительные стороны игр и лучшие локализации.

 **КРАСНый:** недостатки игр и худшие локализации.

 **ЖЕЛТый:** локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.



СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★

На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★

За подобным творением можно сократить вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★

Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★

Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★

Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ

Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

НАГРАДЫ



ИГРА МЕСЯЦА

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!



Превью игры, которое написано после того, как наш автор познакомился с бета-версией игры. Скорее всего, побывав в гостях у разработчиков.



Превью игры, которое написано после того, как автор познакомился с публичной демо-версией игры.

Ищи видео-рецензию на диске!



Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Ищи дневник разработчиков на диске!



Кто лучше расскажет об игре, если не ее создатели? На диске ты найдешь видеоролик, где один из авторов игры поведает о самых интересных ее особенностях.

Ищи демоверсию на диске!



Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

Мониторы SyncMaster



2232BW 2032BW

Представьте... в плену у стиля

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились — дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.

- Время отклика 2 мс
- Премиа IF Material Award
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премиа IF Product Design Award



НА КОВЕР!

ТЕКСТ:
БОРИС
СОКОЛОВ

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Sierra Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Massive Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОХОЖЕСТЬ

Ground Control II:
Operation Exodus,
Joint Task Force

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.worldinconflict.com

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Магнус Янсен
(Magnus Jansen),
ведущий дизайнер

Ищи видео-
рецензию
на диске!



WORLDIN

В конце каждой миссии игра выдает окно статистики. Там приводится список выполненных заданий, полученные награды, а также количество жертв и разрушений.



В детстве на уроках биологии нам объясняли, что нельзя скрестить ужа и ежа. Дескать, природа не дура, а Бог не калека. Поэтому мы опаской относились к желанию авторов *World in Conflict* объединить безумную историю в духе *Command & Conquer: Red Alert*, разделение игроков на классы, как в *Battlefield 2*, и динамичные сражения с применением ядерного оружия. Удастся ли? Вдруг получится колосс на глиняных ногах? К счастью, все обошлось. Перед нами гармоничная, невероятно красивая и очень увлекательная стратегия в реальном времени. Пусть со странным, но захватывающим сюжетом, интересным одиночным режимом игры и потрясающим мультиплеером.

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ

Чем запомнился 1989 год советским гражданам? Дикими очередями в магазинах, талонами на сахар, забастовками шахтеров, мыльной оперой «Рабыня Изaura», безумной верой в сверхъестественные способности экстрасенсов Анатолия Кашпировского и Алана Чумака. Весь мир внимательно следил за беспорядками в столице Китая, падением Берлинской стены, сменой политических режимов в Венгрии, Болгарии, Польше, бойней в Румынии, а также за бархатной революцией в Чехословакии. Ребята из шведской студии **Massive Entertainment** решили, что все это ерунда, и придумали свой собственный сценарий, где, конечно же, началась третья мировая война. Гибель в Норвежском море атомной подводной лодки «Комсомолец» и вывод 40-й армии из Афганистана больно ударили по самолюбию краснознаменных генералов. Несколько отрядов спрятались в трюмах торговых судов

ЧУДЕСА ПИРОТЕХНИКИ

CONFLICT

НА КОВЕР!

Этот скриншот идеально подходит для иллюстрации какой-нибудь книги, в которой описывается вселенский апокалипсис.



Как бы хорошо ты ни оборонял заснеженные улицы, поселок придется уничтожить баллистической ракетой.



В домах засели вражеские гранатометчики. Лезть напролом бесполезно. Лучше дождаться, когда артиллеристы сровняют с землей все постройки.



ИСТОЧНИК

В одном из интервью разработчики признались, что черпали вдохновение из фильма «Красный рассвет» режиссера Джона Милиуса (John Milius). Фильм вышел в прокат в 1984 году и рассказывал о том, как СССР напал на США. Восемь подростков сформировали партизанский отряд «Росомахи» и принялись истреблять захватчиков. Главные роли исполнили Патрик Суэйзи (Patrick Swayze), Томас Хоуэлл (Thomas Howell) и Чарли Шин (Charlie Sheen).



и без помех достигли американской границы. Первым пал Сиэтл, а затем и соседние территории. Американцы упорно сражались, но отступали все дальше и дальше. Через несколько месяцев русские вторглись в Европу и с ходу захватили несколько стран. Однако янки вовремя перегруппировались и смогли наконец дать отпор. Началось великое противостояние двух сверхдержав.

ПАРАД ГЕРОЕВ

Перед началом каждой миссии мы смотрим шикарные видеоролики. Режиссура в лучших традициях голливудского кино. На фоне ужасов войны постепенно раскрываются характеры действующих лиц. Главный герой лейтенант Паркер немногословен. А вот капитан национальной гвардии Антон Родригес постоянно вспоминает о сво-

ей маленькой дочурке. Бесстрашный полковник Соьер не робеет, даже когда в него стреляют снайперы, и невозможно продолжает руководить сражением. Чокнутый танкист Марк Беннон то и дело ссорится со своими товарищами и готов пожертвовать жизнью во имя свободы. О чем только не упоминали сценаристы! Нашлось место и подвигам, и предательству, и разговорам с членами семьи, и даже перепалкам со страховщиком.

ОБУСТРОЙСТВО БАЗЫ ОТМЕНЯЕТСЯ

В *Supreme Commander*, *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* и других современных RTS безотказно работали две тактики: так называемый «раш» и война на истощение. В первом случае ты тратил все средства на производство простеньких юнитов и тут же переходил в атаку. Во втором – захва-



тывал больше всего источников ресурсов, строил вокруг них неприступные линии обороны, делал апгрейды, набирал мощную армию, дожидался, когда у противника закончатся деньги, и наносил сокрушающий удар. В World in Conflict не действует ни первый, ни второй прием. Приходится побеждать не числом, а умением. Тебе не надо строить здания, добывать металл или тибериум, ждать, пока заводы отгрузят очередную партию бронетехники, а из казарм выйдут новобранцы. Разработчики придумали простую и очень удобную схему. Мы начинаем миссию с определенным набором войск или некоторым количеством очков снабжения. Последние обмениваем на различные подразделения. Открываем в окошке специального меню, кликаем мышью на символизирующие тот или иной тип войск иконки, после чего

указываем на тактической карте точку сбора. Через несколько секунд огромный самолет привозит пехоту, танки, бронетранспортеры, БМП, системы залпового огня, хаммеры, зенитные самоходные установки... Чего здесь только нет! Чем больше пользы от юнитов на поле боя, тем выше его цена. За винтокрылый разведчик OH-6A Cayuse просят 600 баллов, за средний AH-1W Super Cobra – 900, за тяжелый боевой вертолет AH-64A Apache и вовсе 1200. В мультиплеере действует несколько иная система, но о ней чуть позже.

ЛЮДИ ПРОТИВ МАШИН

У каждого юнита (кроме грузовиков) одна или две уникальные способности. Почти вся бронетехника оборудована ракетами и способна устанавливать дымовые завесы. Солдаты умеют совершать быстрые марш-броски. Бес-

прерывно палить в противника не получится. На перезарядку уходит несколько секунд.

Долгие месяцы тестирования игры не прошли даром: разработчики настроили правильный баланс сил. Казалось бы, зачем нужен один-единственный сапер или несколько гранатометчиков? Лучше в обмен на то же самое количество очков снабжения попросить средний танк. А вот и нет. Первый в мгновение ока обрушит огромное здание и живо похоронит под обломками всех его защитников. Вторые способны забраться на крышу дома и блокировать близлежащую дорогу. Парни без проблем уничтожат дюжину-другую очень сильных в открытом бою T-80.

МНЕ НУЖНА ПОДДЕРЖКА

Чаще всего силы врага превосходят наши в несколько раз. Против твоих деся-

НА КОВЕР!

Чаще всего приходится штурмовать и удерживать населенные пункты, сооружения, здания или расположенные посреди чистого поля контрольные точки

ти – двадцати юнитов советские генералы выставляют несколько сотен. На среднем или высоком уровне сложности игры банальным блицкригом ничего не добьешься. Приходится внимательно изучать местность, искать обходные пути и прорехи в построениях войск. Впрочем, одних маневров и неожиданных заходов в тыл недостаточно. Иногда противник выставляет столько бронетехники, что хоть вешайся. Но тут на помощь приходят летчики и артиллеристы. Чем больше ты уничтожишь сил противника, тем больше начислят тактических очков, которые можно обменять на тот или иной вид поддержки. На горизонте появилась большая колонна танков? Не беда. Прикидываешь, в каком месте они будут через двенадцать секунд, открываешь расположенное в левом верхнем углу экрана специальное меню и выбираешь из предложенных вариантов один из ви-

дов бомбардировок или артобстрелов. В лесу спрятались автоматчики? Сжигаешь их напалмом, а заодно расчищаешь путь для своих «Абрамсов». В многоэтажке засели гранатометчики, а у тебя, как назло, нет сапера или системы залпового огня? Положись на пилота штурмовика, скоро от здания останутся одни руины. Накопил очень много тактических очков? Испытай ядерную боеголовку. Поверь, свой первый «грибочек» ты запомнишь надолго. А еще в обмен на тактические очки можно десантировать парашютистов, хаммер и легкий танк, починить мост и открыть неисследованный участок карты. Приводимая в конце уровня статистика потерь выглядит просто ужасающе. Ты теряешь от семи до пятнадцати подразделений, а враги – пятьсот – шестьсот. Большинство служивых погибают не от ракет и снарядов, а после сокрушительных артобстрелов и авиаударов.

МАССОВКА

В отличие от других RTS сражения в World in Conflict не похожи на банальные разборки двух армий. Бок о бок с тобой сражаются управляемые искусственным интеллектом ребята из других подразделений. К сожалению, помощи от братьев по оружию не так много, как хотелось бы: специальное оружие применяют редко, стреляют не по важным целям, а по ближним. Кстати, с союзными войсками связан один существенный недостаток. Если ты отвлечешься от выполнения заданий и решишь подсобить своим друзьям, будь готов к бесконечным поединкам. Например, во время штурма телецентра по прибрежной полосе безостановочно ползут танки. Схожая картина и на других уровнях. Во время каждой операции надо выполнить несколько заданий. Чаще всего приходится штурмовать и удерживать

После долгих боев можно зайти в закусочную пообедать. Жаль, повар давно уехал в соседний штат.

Засевший на вершине башни вражеский снайпер больше не будет отстреливать беззащитную пехоту.

Через пару-тройку секунд от контролирующего небо зенитно-самоходных установок останется груда обгоревшего металла.

приходится штурмовать и удерживать населенные пункты, сооружения, здания или расположенные посреди чистого поля контрольные точки

изучать местность, искать обходные пути и прорехи в построениях войск. Впрочем, одних маневров и неожиданных заходов в тыл недостаточно. Иногда противник выставляет с собой бронетехнику, что хоть и вешайся. Но тут на помощь приходят летчики и артиллеристы. Чем больше ты уничтожишь сил противника, тем больше начислят тактических очков, которые можно обменять на тот или иной вид поддержки. На горизонте появилась большая колонна танков? Не беда. Прикидываешь, в каком месте они будут через двенадцать секунд, открываешь расположенное в левом верхнем углу экрана специальное меню и выбираешь из предложенных вариантов один из ви-

тебя, как назло, нет сапера или системы залпового огня? Положись на пилота штурмовика, скоро от здания останутся одни руины. Накопил очень много тактических очков? Испытай ядерную боеголовку. Поверь, свой первый «грибочек» ты запомнишь надолго. А еще в обмен на тактические очки можно десантировать парашютистов, хаммер и легкий танк, починить мост и открыть неисследованный участок карты. Приводимая в конце уровня статистика потерь выглядит просто ужасающе. Ты теряешь от семи до пятнадцати подразделений, а враги – пятьсот – шестьсот. Большинство служивых погибают не от ракет и снарядов, а после сокрушительных артобстрелов и авиаударов.

Через пару-тройку секунд от контролирующих небо зенитно-самоходных установок останется груда обгоревшего металла.

дов бомбардировок или артобстрелов. В лесу спрятались автоматчики? Сжигаешь их напалмом, а заодно расчищаешь путь для своих «Абрамсов». В многоэтажке засели гранатометчики, а у тебя, как назло, нет сапера или системы залпового огня? Положись на пилота штурмовика, скоро от здания останутся одни руины. Накопил очень много тактических очков? Испытай ядерную боеголовку. Поверь, свой первый «грибочек» ты запомнишь надолго. А еще в обмен на тактические очки можно десантировать парашютистов, хаммер и легкий танк, починить мот и открыть неисследованный участок карты. Приводимая в конце уровня статистика потерь выглядит просто ужасающе. Ты теряешь от семи до пятнадцати подразделений, а враги – пятьсот – шестьсот. Большинство служивых погибают не от ракет и снарядов, а после сокрушительных артобстрелов и авиаударов.

В отличие от других RTS сражения в World in Conflict не похожи на банальные разборки двух армий. Бок о бок с тобой сражаются управляемые искусственным интеллектом ребята из других гхх подразделений. К сожалению, помощи от братьев по оружию не так много, как хотелось бы: специальное оружие применяют редко, стреляют не по важным целям, а по близким. Кстати, с союзными войсками связан один существенный недостаток. Если ты отвлечешься от выполнения заданий и решишь подсобить своим друзьям, будь готов к бесконечным поединкам. Например, во время штурма телецентра по прибрежной полосе безостановочно ползут танки. Схожая картина и на других уровнях. Во время каждой операции надо выполнить несколько заданий. Чаще всего приходится штурмовать и удерживать.

После долгих боев можно зайти в закусочную пообедать. Жаль, повар давно уехал в соседний штат.



Засевший на вершине башни вражеский снайпер больше не будет отстреливать беззащитную пехоту.

Через пару-тройку секунд от контролирующих небо зенитно-самходных установок останется гряда обгоревшего металла.

Танки попали под чудовищный артобстрел. Вряд ли кто сможет выбраться из этого огненного ада.



Местные жители готовятся встречать Рождество, но вместо Санта-Клауса к ним придут солдаты с красными звездами на фуражках.



живать населенные пункты, сооружения, здания или расположенные посреди чистого поля контрольные точки. Нередко после захвата нужной территории войска компьютера строят оборонительные укрепления. Впрочем, иногда тебе дают необычные приказы: спасти семью командира, устроить засаду на колонну бронетехники, дожидаться, пока эвакуируется школьный автобус.

Не стоит недооценивать значение второстепенных заданий. Во-первых, за уничтоженные юниты противника ты получишь дополнительные очки поддержки. Во-вторых, если побочные миссии выполнить не удалось, растут шансы провалить основные. Например, на одном из этапов ты можешь починить зенитные самоходные установки или сразу перейти к следующему приказу. Однако помни, что через несколько минут прилетят советские вертолеты.

РАЗДЕЛЕНИЕ ПОЛНОМОЧИЙ

Жаль, что в одиночном варианте игры нет случайных баталий в духе *Medieval II: Total War*. Представь, как бы было здорово, если бы ты мог выбрать любую понравившуюся карту, количество соперников, самостоятельно указать численность войск и отрегулировать предельную планку для двух видов начисляемых очков. Вместо этого разработчики предлагают Skirmish-режим, да и тот запрятан в мультиплеерном разделе. Ты можешь активировать до пятнадцати ботов и установить предел продолжительности поединка. Как ни странно, сетевая часть оказалась интереснее одиночной кампании. В мультиплеере на выбор предлагают одну из трех армий: американскую, советскую и натовскую. Затем необходимо определиться со специализацией. Ты можешь командовать авиацией, бронетехникой, пехотой или так называемыми силами поддержки. Последние

БОНД, ЛАРРИ БОНД

Столь безумный сюжет сценаристы игры сочинили вместе с известным американским писателем Ларри Бондом (Larry Bond). Родился автор в 1952 году. В 1973 году после окончания миннесотского колледжа Святого Фомы и Павла он устроился работать программистом, а спустя два года поступил в школу морских офицеров. Бонд прослужил на флоте шесть лет. После отставки он стал аналитиком в одной из Вашингтонских фирм. В 1980-м совместно с Томом Клэнси (Tom Clancy) молодой беллетрист написал роман «Красный шторм надвигается», в котором описывался вымышленный военный конфликт между НАТО и социалистическими странами Варшавского договора. Книга пользовалась популярностью. В этом году Бонд создал уникальную настольную игру Naгрооп, которая понравилась и профессиональным военным, и обычным покупателям. В 1989 году на базе Naгрооп создали одноименный симулятор подводной лодки. Вторая часть вышла в 1994-м, а третья – в 2002-м. Увы, работы над четвертым эпизодом свернуло издательство Ubisoft Entertainment.



Войска поддержки подкачали: большая часть снарядов попала в «молоко». Танковую атаку придется отражать защитникам города.



НА КОВЕР!

После таких сокрушительных ударов тяжелые башни танков отлетают на несколько метров в сторону.



Чтобы захватить контрольные точки, надо поставить свои юниты внутри красных кругов.



Просто так Сиэтл не сдается. Американцы уничтожили около сотни танков захватчиков.



Ребята, вам посылка от дядюшки Сэма.



Еще пять минут назад на бранном поле стояли маленькие сельские дома и росла зеленая трава, а теперь на фоне огромных подпалин видны сгоревшие остовы танков и БМП

руководят системами залпового огня, зенитными самоходными установками, инженерами и ремонтной техникой. В отличие от одиночного режима игры во время сетевых батальонных стоимости подкреплений зависят от твоей специализации. Командиру бронетехники средний танк обходится в 800 очков, а всем остальным надо отдать за него 1000–1200. Еще ты не можешь заказать некоторые типы юнитов. Например, гранатометчики, снайперы и грузовики доступны только сухопутным полководцам, а тяжелые боевые вертолеты – «авиаторам». Из-за этого ограничения приходится четко разделять роли: первый игрок специализируется на одном, второй – на другом.

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В ДОБРОВОЛЬЦЫ?!

Для онлайн-батальонных разработчики запустили специальную службу под названием Massgate. В столкновени-

ях восемь на восемь бешеный темп задается с первых же минут игры. Войска должны все время двигаться. Чуть замешкался, и твоих питомцев накроет артиллерия или авиация. Такой стиль чем-то напоминает командные FPS. Чаще всего победа достается не сильным игрокам-одиночкам, а слаженным командам без явных лидеров, но с хорошей взаимовыручкой. Не успели диски с игрой обосноваться на полках магазинов, как появились многочисленные краснознаменные кланы. Самое интересное в том, что советской армии симпатизируют не только игроки из России, но и многие иностранцы, чаще всего из европейских стран. А вот большинство американцев – патриоты своей страны. Если ты собрался попробовать свои силы в онлайн, настоятельно рекомендуем обзавестись хотя бы самым простеньким микрофоном. Во время сражений соратники то и дело отдают

приказы, но еще чаще ругаются друг на друга или нецензурно описывают те или иные события. Взрыв ядерной боеголовки сопровождается в эфире английским словом на букву f или многоэтажным русским матом.

ОДНОЗНАЧНЫЙ ЛИДЕР

Графикой World in Conflict заткнет за пояс все современные стратегические игры. Кровавые сражения многотысячных армий Уильяма Уоллеса и английского короля среди покрытых снегом шотландских гор из **Medieval II: Total War – Kingdoms** меркнут на фоне битв в густо застроенных американских городах.

Юниты прорисованы детально, даже не верится, что перед тобой RTS, а не экшен. Лучшее у разработчиков получились взрывы. Яркая вспышка огня, взлетевшая на несколько метров земля, густая пелена дыма и пыли. Еще пять минут назад на бранном поле стояли ма-



[gamer] Всегда в игре

Представляет **Gamer block**

[id] этой игры **2001** *

- 1 Отправьте SMS «CHEAT 2001» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW 2001» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
 ** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах **16-17** этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

ленькие сельские дома и росла зеленая трава, а теперь на фоне огромных подпалин видны сгоревшие остовы танков и БМП. Ради интереса сравни, как выглядела улица мегаполиса в начале миссии и как – после ее окончания. Посреди груды обломков гордо возвышаются одиноко стоящие останки стен. Ощущения такие же, как во время просмотра знаменитой кинохроники, в которой сначала показывают довоенный, а потом разрушенный немцами до основания Сталинград. Главная гордость разработчиков – ядерные взрывы. Первые мгновения глаза слепит очень яркий свет. Затем на огромную высоту поднимается огненный столб, который постепенно превращается в грибовидный дым.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Вопреки пессимистичным ожиданиям игра не заканчивается взятием Москвы и поднятием звездно-полосатого

флага над Кремлем. В конце четырнадцатой миссии американцы отвоевывают Сизтл. Наверняка разработчики расскажут нам о новых сражениях в дополнении или в полномочном продолжении. Благо простора для фантазии хватает. Massive Entertainment совершила маленькую революцию. Разработчики взяли за образец классическую стратегию и убрали все, что мешает скоротечному развитию событий: добычу ресурсов, медленное строительство баз, производство юнитов. В World in Conflict нет ничего лишнего. Не успел получить войска, как надо идти в бой. Сражения не прекращаются ни на минуту. Повсюду свистят пули, рвутся снаряды, бомбы, ракеты, гранаты. На фоне поражающих своим величием пейзажей в кровавой мясорубке перемалываются сотни юнитов. Еще никогда виртуальная третья мировая не была столь красивой и интересной. **PCG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	9.0

Нет строительства баз и добычи ресурсов – только сражения; сбалансированный мультиплеер с необычными находками в области геймплея; бесподобная графика.

Поражающий своим безумством сюжет; в одиночной кампании можно воевать только за американцев; однообразные боевые задания; пехота мало участвует в сражениях.

9.0

Очень интересная и красивая игра, главный претендент на звание «Лучшая стратегия 2007 года».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **9.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **НЕТ**

Подробную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

[Gamer] специально разработан для тех, кто никогда не выключается из игры. В твоём мобильном будет все самое важное и необходимое, чтобы ни на секунду не отвлекаться от любимого процесса. Теперь ты будешь в игре, всегда и везде.

[Gamer] – это:

- 1 Уникальный пакет услуг специально для геймеров *
- 2 SMS, MMS-сообщения и звонки по специальной цене внутри тарифа **
- 3 Тариф без абонентской платы

- * 1 Самые актуальные игровые новости
2 Первый голосовой портал для геймеров
3 Лучшие мобильные игры
4 Мелодии и картинки из любимых игр
5 Геймерский WAP-портал wap.gamerbase.ru
А также обзоры игр, база кодов, информация о релизах и многое другое!

- ** 1 Звонки между обладателями пакета [Gamer] – 1,45 руб/мин
2 SMS между обладателями пакета [Gamer] – 0,65 руб
3 MMS между обладателями пакета [Gamer] – 1,95 руб



«Когда я начал играть, у меня было одно желание – победить. Я прошел долгий путь и многого добился, но желание осталось прежним... возможности теперь другие, доступные мне всегда и везде»

[gamer]

Всегда
в игре

Приобрести **[Gamer]** можно в Салонах-магазинах МТС и в Цифровых центрах ИОН.
Подробнее о пакете **[Gamer]** можно узнать на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



НА КОВЕР!

МАЛЬЧИШИ- ПЛОХИШИ

РУССКИЕ ПОКОРЯЮТ МИР

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

World in Conflict – далеко не первая и наверняка не последняя игра, где нашим соотечественникам отвели отрицательную роль. Если составить хит-парад самых затасканных образов злодеев, то в нем первое место заняли бы инопланетяне. В 80-е и 90-е годы чуть ли не в каждой второй игре нам предстояло сразиться с иноземными захватчиками или на худой конец уничтожить летающие тарелки. Строку ниже отведем солдатам фашистской Германии. В стратегиях, симуляторах, экшенах и даже в RPG гибли миллионы нацистов. Далее следуют всевозможные обитатели сказочных миров. Четвертая позиция за арабскими террористами. Вот уже несколько лет виртуальные американские десантники и спецназовцы истребляют исламских фундаменталистов.

Коварные генералы, простые военные, главы преступных группировок, наемные убийцы и прочие наши соотечественники в соревновании за пятое место наверняка бы выиграли с большим отрывом у полуразложившихся зомби, японских солдат времен Второй мировой войны, вьетнамских, китайских и северокорейских коммунистов.

Сколько было игр про страшную Россию за всю историю индустрии? Посчитать нереально. Тема настолько обширна, что по ней можно смело написать большую книгу, защитить докторскую диссертацию по культурологии, философии или психологии. Мы не будем искать ответ на вопрос, за что же нас так не любят иностранные разработчики. У каждого читателя «РС ИГР» на этот счет наверняка есть свое мнение. Просто вспомним самые известные проекты про «плохих русских».

МАЛЬЧИК-ГЕЙ, МАЛЬЧИК-ГЕЙ

Среди фанатов **Street Fighter** (в середине 90-х некоторые части сериала выходили на PC) наравне с Бизоном, Кеном и Вегой большой популярностью пользовался сибиряк Зангиев. Если одолеть всех соперников, на вертолете прилетит Михаил Горбачев и спляшет вместе с победителем народный танец. Но это еще не все. В 2003 году сайт Gay Gamer (www.gaygamer.net) опубликовал двадцатку самых популярных «голубых» героев видеоигр. Наш боец занял тринадцатое место. Каким ветром его туда занесло? Вроде бы на вид очень даже гетеросексуальный мужчина с накачанными мышцами, мордой кирпичом и большой татуировкой на мощной груди. На самом деле ребята из Capcom еще во время разработки **Street Fighter II** причислили товарища Зангиева к сексуальным меньшинствам. Видите ли, у японцев существует глупый стереотип: если мужик здоровый и волосатый, то он гей. Об этом даже сказано в библии вселенной Street Fighter – книге Street Fighter Plot Guide.

ЧЕЛОВЕК НА ЛУНЕ

События **Tigershark** разворачивались в 2060 году. Море заполонил русский флот, в небе то и дело появлялись вертолеты с красными звездами на борту. Американцы выставили лишь одну свою новейшую разработку – эдакую смесь из глосера и подводной лодки. В заставке **Redneck Rampage Rides Again: Arkansas** закадыч-

ные друзья Леонард и Бубба бороздили просторы вселенной. На пути к Земле они увидели разваливающуюся на глазах орбитальную станцию «Мир», к которой были привязаны на ниточке кроссовки и футболка с надписью «СССР». Как ты думаешь, что сделали два американских деревенщины? Протаранили гордость нашей космической промышленности и полетели дальше.

В наш список попал и **Carmageddon**. Откуда в этом брутальном экшене на колесах взялись русские? Ты играл за парня по прозвищу Max Damage или девушку Die Anna. Однако среди противников запомнился некий Иван-ублюдок (Ivan the Bastard) и его огромный армейский джип «Медведь».

Battlezone стала одной из первых игр, где удачно совмещены элементы экшена и стратегии. Впрочем, нас интересует не геймплей, а сюжет. В начале 60-х годов прошлого столетия на Землю обрушился метеоритный дождь. Советские и американские ученые исследовали его останки и открыли биометалл. Вскоре его начали искать и на Луне. Пока весь мир смотрел по телевизору, как Нил Армстронг (Neil Armstrong) делает «маленький шаг для человека, но гигантский скачок для всего человечества», на темной стороне спутника Земли СССР и США выясняли отношения.

АМЕРИКАНСКИЙ СПЕЦНАЗ

В одной из пяти миссий **Spec Ops: Rangers Lead the Way** двое американских спецназовцев искали в

местечке Вороний лес разбившийся самолет-шпион. Как только янки встречали на своем пути русских солдат, они тут же открывали огонь на поражение. Вот такая тихая операция в тылу чужого государства. Действие последней главы тактического шутера **Delta Force** разворачивалось на территории Новой земли. В игре прямо не указывалась национальность врагов, но почему-то противники носили шапки с красными звездами и на чистейшем русском языке кричали: «Нам нужна огневая поддержка!» или «Обходи его с тыла!»

В пятой по счету миссии одиночной кампании **SWAT 3: Close Quarters Battle** полицейский спецназ спасал захваченных в заложники патриарха русской православной церкви Алексия, епископов Попова и Макарова (откуда американским разработчикам знать, что у нас вместо епископов архиереи, да и называют их не по фамилиям, а по именам), иеромонаха Петкова, монаха Игнатьева и, гм, отца Севера.

Авторы **Codename Eagle** дали волю своей безумной фантазии. По версии сотрудников **Refraction Games**, в 1917 году в России не было революции. В стране сохранилась монархия. В 1920 году царь-батюшка скончался, на престол взошел его сын Петр (даже не спрашивай, почему его так звали). Новый правитель быстро провел в стране индустриализацию и начал захватывать соседние государства. В ответ к нам в тыл забросили одного-единственного спецназовца.

Уничтожал наших соотечественников и еще один бесстрашный агент – Дэвид Джонс, герой **Project: I'm Going In**. В первой части русские террористы собрали огромную армию, оснастили эскадрилью самолетов и раздобыли ядерное оружие. И все равно напминали сборище партизан. Одни шеголяли в черных спецовках и красных беретах, другие – в поношенной форме и вязаных шапочках (в народе такой головной убор называют нецензурным словом). Занятно, что многие вместо автоматов Калашникова использовали израильские Uzi и итальянские SPAS-12. Без миссий в России не обошлась и вторая часть сериала.

В **Soldier of Fortune** Джон Маллинс разыскивал четыре похищенные ядерные боеголовки (естественно, стырить их могли только у нас), а заодно отстреливал террористов. Одна из миссий проходила на секретной военной базе в Сибири. Разработчики позволили себе откровенные выпады в адрес нашей страны. Вот, например, диалог: – Кажется, на военной базе русских есть кое-какая информация о бомбе.

– Отправим туда Джона, он перестреляет этих тупиц и разузнает, что к чему.

– А если мы ошибаемся?

– Да ладно, у этих русских столько баз, что они не заметят разгрома одной.

В **Soldier of Fortune II: Double Helix** наемника занесло на Камчатку. После прохождения этой миссии



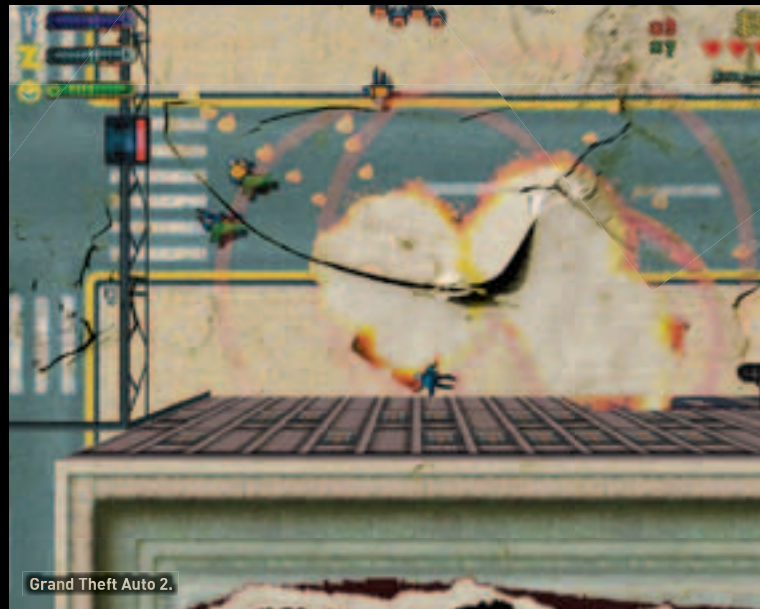
Spec Ops:
Rangers Lead the Way.



Delta Force.



Soldner: Secret Wars.



Grand Theft Auto 2.

к перлу «Грозный вход» добавил перл «Рискованный» (именно без буквы «а»). Такая надпись на стене означала, что помещение охраняется нашим спецназом. А еще можно вспомнить ротвейлеров в тридцатиградусный мороз.

В тактическом шутере **Soldner: Secret Wars** боевые действия разворачивались в местах с такими живописными названиями, как Krasnoshchekovo, Kolchugino и Kolenkino.

ОТ АВТОУГОНЩИКА ДО УЧЕНОГО-ФИЗИКА

В **Grand Theft Auto 2** нам противостоял огромный наркокартель со столь милым названием, как Zaibatsu. Однако в безымянном городе водились не только японские преступники, но и русские братки.

В **Max Payne** мы встречали Владимира Лема. Русский бандит ездил по Нью-Йорку на черном «Мерине» с надписью VODKA на номерном знаке. Во второй части он выкупил клуб «Рагнарок» и переименовал его в ресторан «Водка». Очень оригинально.

В портированном на PC **Resident Evil 3: Nemesis** сорокалетний Николай Зиновьев работал на корпорацию Umbrella, собирал данные о воздействии вируса и сражался с

бывшими боевыми товарищами. Зато другой наш соотечественник, Виктор Михайлов, погиб геройской смертью, спасая друзей.

События **The Operative: No One Lives Forever** разворачивались в 60-е годы XX века. Русский киллер Дмитрий Волков успешно устранял секретных агентов международной организации UNITY и оставлял на месте убийства алую розу. Роль мстительницы досталась симпатичной брюнетке Кейт Арчер. В продолжении новый директор террористической организации H.A.R.M. собирался столкнуть СССР и США. Чтобы погасить разгорающийся конфликт, бесстрашному агенту в юбке надо было навести порядок в разных уголках планеты (в том числе в Сибири).

Благодаря **Operation Flashpoint:**

Cold War Crisis весь мир узнал о советском генерале Иване Васильевиче Губе. В 1985 году он якобы отверг идеи перестройки и собрался развязать ядерную войну. Горбачев обратился за помощью к Рональду Рейгану с просьбой очистить остров Колгуев от мятежников. В **Operation Flashpoint: Red Hammer** нам предложили сыграть за русского солдата Дмитрия Лукина. На первых порах он нещадно уничтожал американцев, но ближе к середине игры одумался и перешел на сторону недавних врагов. В **Operation Flashpoint:**

Resistance нам вновь показали тот же самый конфликт, но только играть пришлось за партизан Независимой Республики Ногова.

В **Hitman 2: Silent Assassin** бесменного героя сериала занесло в Санкт-Петербург. Что делал лысый наемный убийца в культурной столице нашей страны? Конечно же, убивал. На сей раз к праотцам отправились проворовавшие русские генералы и бандит Игорь Кубаско, решившие продать за бугор военные технологии. Игру можно пройти двумя способами. Если сделать все тихо, то не пострадает ни один мирный гражданин. В случае прокола за тобой начинала охотиться вся питерская милиция. Больше всех фантазия разыгралась у авторов **Iron Storm**. В 1964 году все еще продолжалась Первая мировая война. Объединенные силы Западной Европы и Америки противостояли русско-немецко-монгольской империи во главе с бароном Угенбергом. Кстати, прототипом антиягеря послужил реальный исторический деятель Роман Федорович Унгерн фон Штенберг, командовавший конно-азиатской дивизией в армии атамана дальневосточных войск Семенова. Барон хотел создать русско-монгольскую империю и, подражая Чингисхану, пил человеческую кровь. В 1921 году он попал в плен к красноармейцам и был расстрелян.

Еще одну игру создали чехи из **Mindware Studios**. В их творении **Cold War** американский журналист

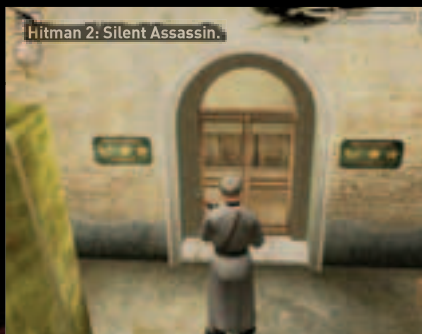
Мэттью Картер отправился в СССР времен второй половины 80-х годов. В Мавзолее он стал свидетелем тайной встречи двух высокопоставленных чиновников, побывал на Лубянке и прогулялся по окрестностям Чернобыльской АЭС. Почти на каждом уровне ему попадались изображения Ильича, бутылки с водкой и автоматы, продававшие горячие пирожки.

В ужастике **Cold Fear** офицер американской береговой охраны Том Хэнсен истреблял монстров на российском китобойном судне «Дух Востока». На первых уровнях под раздачу попадали и наши матросы. Затем события игры перенеслись с корабля на нефтяную платформу «Звезда Сахалина». А дальше выяснилось, что зомби и прочие появились по вине ученого Виктора Камского.

В мире **Half-Life 2** нет ни одного персонажа со славянской фамилией, но наверняка ты заметил старые советские афиши и плакаты. Например, на одной из стен можно увидеть приглашение посетить премьеру фильма «В семь часов вечера после войны» или театральную пьесу «Родина». Многие вывески написаны на русском языке или на смеси кириллицы с латиницей. На шестом уровне We Don't Go To Ravenholm встречаются наши покоренные «Волги». Думаем, ты обратил внимание и на местную архитектуру. Такими многоэтажками-коробками застроены многие спальные районы нашей стра-



Krazy Ivan.



Hitman 2: Silent Assassin.



Call of Duty.

ны. Название City 17 – явный намек на закрытые города вроде Арзамаса-16. На официальном сайте **Valve Software** в свое время была страничка, защищенная от посторонних взоров паролем 437N452. Пытливые геймеры с форума фан-сайта HalfLife2.net установили, что это географические координаты местоположения City 17: 43 градуса 7 минут северной широты и 45 градусов 2 минуты восточной долготы. Открой старую карту Советского Союза и убедись, что в этом месте находится окрашенный в красный цвет район, соседствующий с побережьем Каспийского моря.

ИВАН ДА АНЯ

Впрочем, далеко не во всех экшенах русские становились плохими. Например, в **Krazy Ivan** 1996 года выпуска (на обложке название игры было написано смесью русских и латинских букв – «Krazh Ivan») полоумный герой (нетрудно догадаться, как его звали) управлял боевой техникой и спасал планету от армады механизированных пришельцев. В **Stolen** мы встречали обворожительную воровку Аню Романову. Но почему-то разработчики пикировали имя девушки не иначе, как *Ania Romanov*. Что поделаешь, не зная, что в конце женской фамилии должна стоять буква «а».

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ВОЙНА

Call of Duty вызвала неоднозначные суждения. С одной стороны,

хорошо, что разработчики шуток наконец-то вспомнили о том, что против немцев воевали не только американцы и англичане. С другой – первая миссия советской кампании копировала сцену высадки пехоты на Сталинградский берег из фильма «Враг у ворот»: шквальный огонь, горлающие в рупор политруки, бег по трупам боевых товарищей и одна винтовка на двоих. Увы, до сих пор за границей бытует мнение, что мы одолели немцев не умением, а числом. Во второй части рядовой Василий Козлов из 13-й гвардейской стрелковой дивизии вместо учебных гранат метал картошку и тренировался стрелять по фарфоровым тарелкам. И еще один момент: только в советской кампании наравне с мужчинами сражались женщины. Похоже, у сотрудников **Rebellion Software** нет ни стыда ни совести. Главный герой **Sniper Elite: Berlin 1945** ползал на пузе по разрушенному Берлину и отстреливал советских солдат. Разработчики с особым цинизмом смаковали моменты, когда пуля летала в череп очередного красного командира.

ТОМ КЛЭНСИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

Пожалуй, больше всех наших соотечественников «любит» популярный американский писатель **Том Клэнси** (Tom Clancy). В **Tom Clancy's Politika** (1997 год) 24 сентября 1999 года в Кремле от тяжелых болезней и чрезмерного употребления алкоголя умирает Борис Николае-

вич Ельцин. Кто возглавит осиротевшую страну? Предсказать результат практически невозможно. С одной стороны националисты и ярые сторонники реставрации коммунистического режима. С другой – демократы. И за всем этим безобразием не без интереса следит вездесущая мафия. Особый взгляд на сложившееся положение у православной церкви. Всего восемь фракций, чьи силы примерно равны. Твоя задача – пропихнуть своего кандидата на президентский пост. Как ни странно, но разработчики допустили не так много явных ляпов. Например, игровые новости стилизовали под свежие выпуски газет «Правда» и «Известия». В первой миссии **Tom Clancy's Rainbow Six Mission Pack: Eagle Watch** террористы захватили один из комплексов Байконура, взяли трех человек в заложники и заминировали ракетоноситель «Энергия». Зато в спецподразделении «Радуга» появился русский оперативник – штурмовик Геннадий Филатов. С 1981 по 1985 год псковский спецназовец воевал в Афганистане. В 1987 году вошел в состав «Альфы» и неплохо проявил себя во множестве операций. В 1991-м Геннадий бросил армию и основал частную охранную фирму. Однако бизнес не принес баснословных доходов. В 1997 году он вернулся в «Альфу», а в 2001-м вошел в состав международной организации по борьбе с терроризмом. В **Tom Clancy's Rainbow Six:**

Rogue Spear чуть ли не половина событий игры разворачивалась на территории России и бывших советских республик. В Мурманске вооруженный до зубов отряд боевиков проник в секретный bunker с плутонием, террористы взяли в заложники пассажиров «Боинга-747» «Внуковских авиалиний», на Украине захвачена Черкасская атомная электростанция, в одном из питерских доков замечены торговцы оружием, рядом со Светлогорском на затерянной в снегах радарной базе хранилось ядерное оружие. Финальный аккорд – миссия в Москве. В качестве компенсации в спецподразделение зачислили еще одного нашего соотечественника – Аркадия Новикова. В отличие от остальных бойцов Аркадий может похвастать ученой степенью в области технических наук. Новиков служил в армии, был агентом КГБ, а после развала СССР помогал белорусам создавать свою собственную армию, после чего на него обратили внимание руководители «Радуги». Все противники разговаривали на великом и могучем языке. Игра вышла в 1999 году и сейчас выглядит неказисто. Однако Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear стоит достать с пыльной полки и пройти еще раз, чтобы вновь услышать фразу «Получи, сука!» от стреляющего в тебя террориста. По версии сценаристов **Tom Clancy's Ghost Recon**, в 2008 го-

НА КОВЕР!

ду в нашей стране к власти придет группа националистов, которые во что бы то ни стало захотят восстановить границы Советского Союза. За короткий срок российская армия захватит Украину, Белоруссию и Казахстан. И позарится на Грузию. Но тут подоспеют американские спецназовцы из отряда «Призраки». Несколько вояк умудрились разбить регулярную армию на Кавказе и даже пройти по заснеженным улицам Москвы.

В **Tom Clancy's Splinter Cell** спец-агент Сэм Фишер разбирался со сторонниками нового президента Грузии с идиотским именем Комбайн Николадзе. Не обошлось без новых перлов. Мы до сих пор ломаем голову над тем, что означают надписи «Взлет дверь близкий» и «Полюнь непредвиденный».

КЕЙН И ДРУГИЕ

Из стратегий больше всего запомнилась **Command & Conquer: Red Alert**. Авторы решили пофантазировать. В 1949 году Альберт Эйнштейн создал машину времени и отправился в Германию двадцатипятилетней давности. Великий ученый сделал так, чтобы молодой Адольф Гитлер исчез с лица зем-

ли. Так мир не узнал ужасов Второй мировой войны. Зато через несколько лет главным диктатором планеты стал Иосиф Сталин. Советский генсек послушался своего советника Кейна из Братства NOD и развязал кровавую бойню.

В **Command & Conquer: Red Alert 2** разработчики оторвались по полной программе. Советская ракета снесла голову Статуе Свободы, с дирижаблей «Киров» высаживались десантники в красных шинелях, а по Техасу ездили огромные танки с серпами и молотами на бронированных бортах. Господин Романов пугал Америку «большой русской ракетой», а его советник – телепат по имени Юрий – напоминал одновременно Ленина и Дзержинского. Чего только стоят кадры, где генерал Владимир (его явно скопировали в Распутина) чистил свои сапоги звездно-полосатым флагом. В одном из роликов он плескался с девушками в джакузи, не снимая тельняшки. Одним словом – дурдом. Безумных сценочек хватало и в аддоне **Command & Conquer Red Alert 2: Yuri's Revenge**.

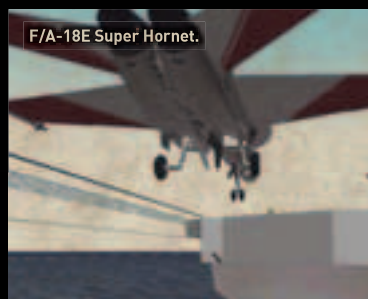
Во всех частях сериала **Jagged Alliance** присутствовал Иван Долвич. Он никогда не снимал шапку-ушанку и обожал произносить фразу «Я буду работать на тебя, проклятый капиталист». И еще один подарок от тактических стратегий. В од-

ной из миссий **Shadow Company: Left for Dead** героям предстояло угнать подводную лодку «Жириновский».

В лучших традициях **Red Alert** выполнен **War Front: Turning Point**. В 1939 году немецкие генералы убили Гитлера и взяли управление страной в свои руки. За считанные месяцы фашисты захватили Лондон, но почему-то не стали двигаться на Восток. За несколько лет они создали новую технику. Не сидели сложа руки и янки. Американские ученые наладили массовое производство вертолетов и испытали атомную бомбу. Но это еще не все: товарищ Сталин решил превратить весь мир в гигантское тоталитарное государство.

Ляпы встречаются даже в предельно реалистичных стратегиях. Чего только стоят дурацкие имена в **Medieval II: Total War** и недавно вышедшем аддоне **Medieval II: Total War – Kingdoms**. А вот географические ошибки непростительны. Компания **The Creative Assembly** начудила не только с Русью, но и с другими средневековыми государствами. Впрочем, нельзя сильно ругать авторов сериалов **Panzer General**, **Close Combat**, **East Front**, **Europa Universalis** и **The Operational Art of War** за неправильные сведения о советской армии в годы Великой Отечествен-

ной войны. Согласись, очень трудно знать все нюансы истории чужой страны. Если какая-нибудь российская компания сделает игру о Войне Севера и Юга 1861–1865 годов, то наверняка простые американцы найдут в ней уйму неточностей. В большинстве симуляторов (аркадных или правдоподобных – неважно) мы боремся с фашистами. Топим их подводные лодки, сбиваем самолеты, пробиваем броню танков. Против соотечественников приходилось воевать в **Ce manche**, **Armored Fist**, **Jetfighter**, **F-22 Lightning**, в **Joint Strike Fighter**, **F/A-18E Super Hornet**, **Gunship!**, **M1 Tank Platoon**, **Team Apache** и многих других играх. Вспомнить все просто невозможно. Даже в **Su-27 Flanker** (1995 год) от московской студии **Eagle Dynamics** сразу четыре государства сражались в небе над Россией и Украиной. В **Flanker 2.0: Combat Flight Simulator** бои проходили над Крымским полуостровом. Ты мог пролететь над Форосом, Алушкой и Ласточкиным гнездом. Приз за самый идиотский сюжет в симуляторах стоит отдать сотрудникам **Interactive Magic**. Авторы **iF-22** поведали душеспитательную историю о том, как президент Российской Федерации Владимир Вольфович Жириновский (!) ввел войска на Западную Украину. Естественно, страны НАТО объявили агрессо-



ру войну. В отличие от других авиационных симуляторов в боях были задействованы не настоящие, а футуристические самолеты. Так, iF-22 сражался с нашими МиГ-42 и Су-54. В нескольких сериях **Microsoft Flight Simulator** ты можешь пролететь на гражданском самолете над Москвой. Разработчики смогли художественно сделать трехмерный Кремль, а вот за его стенами царил полнейшая разруха. Виртуальная столица нашей Родины состояла из одних трущоб. Разработчики не пожалели даже Красную площадь.

МЫ ЕСТЬ ДАЖЕ В РОЛЕВКАХ

В RPG чаще всего приходится иметь дело со сказочными мирами. Казалось бы, как в этот жанр могут затесаться плохие русские? Да запросто! Оцени потуги сценаристов **Gorky 17** (в Америке игра издавалась под названием **Odium**). Долгое время в закрытом городке Горький-17 наши ученые проводили опыты по клонированию животных и людей. В 1998 году на секретном объекте произошла страшная авария. В 2006 году Германия, Великобритания, Франция, страны Скандинавии и бывшие члены социалистического лагеря образовали блок Объединенной Европы. В результате геополитических изменений часть Польши досталась России, взамен мы отдали некоторые свои приграничные земли, в том

числе лабораторию. Поляки отправили на территорию Горького-17 две группы хорошо обученных разведчиков. Никто не вернулся обратно. Но тут, словно сказочные витязи на белых конях, приехали натовские специалисты. Благодаря локализаторам из **Snowball** сюжет стал более-менее нормальным. Вместо канадца, поляка-руссофоба и француза в исследовательскую группу добавили трех сотрудников МЧС: русского кэбэшника Селиванова, украинского лингвиста Тараса Ковригу и эстонского следователя Хаахти. В экшене **Gorky Zero: Beyond Honor** разработчики из **Metropolis Software House** поведали о том, что произошло до начала событий **Gorky 17**. В 1994 году бывший агент КГБ Лев Трофимов основал секту «Братство спасения» и провозгласил себя Богом. Однако религия была лишь прикрытием. На самом деле организация совершала различные преступления. В 1997 году украинские и американские спецслужбы провели совместную операцию по уничтожению Трофимова. Выяснилось, что на одной из секретных лабораторий оживляли зомби.

КТО ВИНОВАТ И ЧТО ДЕЛАТЬ?

Почему в зарубежных компьютерных играх мы предстаем в столь нелестном свете? Дать од-

нозначный ответ сложно. Психотерапевты советуют искать корни проблем в детстве. Давай перенесемся на двадцать – сорок лет назад, когда разработчики были маленькими детьми. Они выросли на рассказах о том, что в центре заснеженной Москвы по улицам разгуливают говорящие медведи с балалайками, а простой народ сидит у себя дома на печи в тулупах, валенках и варежках, возится с матрешками и запивает блины с икрой водкой из расписанного под хохлому самовара. Это не шутка, такие небылицы ходили о нас до падения железного занавеса.

Чуть ли не каждый день в выпусках новостей будущих сценаристов, дизайнеров и программистов пугали третьей мировой войной. По телевизору показывали наши танки в Чехословакии или Афганистане. При этом в репортажах слова «советский солдат» и «захватчик» употреблялись как синонимы. Зато официально американцы во Вьетнаме занимались благородным делом – лечили независимую страну от коммунистической заразы. Есть ли на разработчиков управа? В 2000 году посол Иордании в Лондоне осудил авторов **Soldiers of Fortune** за то, что на уровне в Нью-Йоркском метро игроков наказывали за убийство ни в чем неповинных прохожих, зато в виртуальном Ираке он мог расстрелять

мирных граждан сколько душе угодно. Разработчики срочно выпустили специальный патч. В 2002 году международная организация Коалиция сикхов потребовала убрать из **Hitman 2: The Silent Assassin** уровень, где бритоголовый наемный убийца устроил побоище в святыне, очень похожей на Золотой храм в Амритсаре. А еще создателей игры обвинили в том, что они показывали далитов (представителей низшей касты в индуизме) как очень опасных сектантов. Разработчикам из **IO Interactive** пришлось подчиниться требованиям.

Быть может, какой-нибудь отечественной общественной организации стоит обратиться в международный суд? Впрочем, это должны решать чиновники. Но что делать нам, простым геймерам? Как ни странно, проводить часы за играми про «бэд раша». Некоторые из них очень даже ничего. Просто ко всем выпадам в адрес нашей страны надо относиться с юмором, но при этом не забывать свою историю.

P.S. Наверняка в этой статье мы не рассказали о других играх, в которых так или иначе фигурировали русские персонажи. Вспомнить все проекты просто нереально. Если тебе есть что сказать, предлагаем продолжить обсуждение затронутой темы на форуме журнала. Не стесняйся, пиши. **PCG**



Gorky Zero: Beyond Honor.



iF-22.



Microsoft Flight Simulator X.

В XXI веке только ленивый не выпускает сиквелы. После выхода популярной игры разработчики мастерят адд-он, а потом берутся за полноценное продолжение. Зачем рисковать и придумывать что-то оригинальное? А вдруг окажешься у разбитого корыта? Выгоднее и проще эксплуатировать хорошо раскрученные торговые марки, а не создавать новые. Впрочем, далеко не все проекты выдержали испытание временем. Правильный журнал решил помянуть погибшие сериалы.

НЕЗАПЛАНИРОВАННЫЕ ПОТЕРИ

БЕЗВРЕМЕННО
ПОГИБШИЕ СЕРИАЛЫ

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

УСЛОВИЯ

В статье речь пойдет лишь об играх, оставивших след в истории жанра. Сейчас мало кто помнит трилогии **Actua Soccer** и **Air Warrior** или диологии **Deadlock**, **Deadly Dozen**, **East Front**, **Gangsters**, **Gubble**, **Industry Giant**, **Outpost** и **Return Fire**. Ни одна из них не добилась большого успеха. Во-вторых, последнему эпизоду сериала должно исполниться как минимум пять лет. Поэтому не спешите хоронить такие хиты, как **Age of Wonders**, **Hidden & Dangerous**, **Ground Control**, **Homeworld**, **Legacy of Kain**, **Lords of the Realm**, **Master of Orion**, **Red Faction**, **Star Trek: Elite Force**, **Star**

Wars: Jedi Knight, **Tribes**, **Warlords** и **Worms**.

В-третьих, надо, чтобы не было вестей о готовящихся продолжениях. Это значит, что из нашего списка автоматически вычеркиваются **Alone in the Dark**, **Duke Nukem**, **Soldier of Fortune**, **Fallout** и **Diablo**. Сиквелом знаменитого ужастика занимается **Eden Games**. С **Duke Nukem Forever** до сих пор возится **3D Realms Entertainment**. **Soldier of Fortune: Pay Back** неожиданно достался словам из **Cauldron**. Благодаря усилиям **Bethesda Softworks**, словно Феникс из пепла, восстал **Fallout 3**. Официального подтверждения выхода **Dia-**

blo 3 не поступало, однако все мы помним, как несколько лет назад сотрудники **Blizzard** опровергали слухи о **StarCraft II**. Не сидят на месте и в России. Так, владивостокская компания **Katauri Interactive** возрождает **King's Bounty**, а московские студии **F3 Games** и **.dat** – **Jagged Alliance** и **Disciples**.

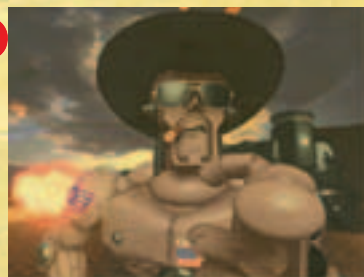
В-четвертых, не должно быть резкой смены жанра. Например, последний **Close Combat** оказался шутером от первого лица, хотя все его прославленные предшественники относились к стратегиям. Та же история приключилась и с **Might and Magic**. В прошлом году вышла **Dark Messiah of**

Might and Magic, однако сериал помнят как классическую RPG, а не как экшен.

В-пятых, мы не вспоминаем о портированных на PC консольных хитах. Многие из них прекрасно чувствуют себя и сейчас, но просто не торопятся в гости на нашу платформу. Взять хотя бы **Mortal Kombat**, **Metal Gear Solid**, **Final Fantasy**, **Turok**, **Midtown Madness**, **Tony Hawk's Pro Skater** или **NASCAR** от **Electronic Arts**. Исключение – **Baldur's Gate**. Да, последняя часть RPG вышла в 2004 году только на PlayStation и Xbox, но свою популярность серия обрела не на приставках, а на PC. Итак, приступим.



MOTOCROSS MADNESS



Z



GRAND PRIX

40-е МЕСТО

MOTOCROSS MADNESS

Жанр: Racing

Разработчик: Rainbow Studios

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Motocross Madness –

1998 год

Motocross Madness 2 –

2000 год

В конце 90-х аркадные мотогонки были похожи друг на друга как две капли воды. Везде от тебя требовалось выкрутить ручку газа до предела и обогнать соперников на гладкой трассе. На фоне однообразных поделок *Motocross Madness* смотрелся как сочный апельсин посреди невымытых картофелин. В игре **Rainbow Studios** состязания проходили на специально оборудованных стадионах или посреди дикой природы. Никакого асфальта, только земля, песок, пыль и грязь. Игра обладала неплохой для своего времени физикой окружающего мира. Ни один заезд не обходился без смачных падений. Одни валялись на бок, другие вылетали через руль, третьи не могли устоять на заднем колесе и переворачивались вместе с мотоциклом на спину.

Опытные игроки устраивали цирковые представления: во время затяжных полетов они делали сальто, стойку на руках и даже усаживались в седле в позе лотоса.

В *Motocross Madness 2* разработчики лишь слегка улучшили графику и внесли несколько несущественных изменений в физическую модель. Отсутствие новизны погубило сериал. Далеко не все фанаты первой части хотели иметь дело со слегка улучшенной версией игры двухлетней давности.

39-е МЕСТО

Z

Жанр: Real-Time Strategy

Разработчик: Bitmap Brothers

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Z – 1996 год

Z: Steel Soldiers – 2001 год

В эру засилья клонов *Command & Conquer* **Bitmap Brothers** предложила нестандартную стратегию. На пяти планетах с разными ландшафтами сражались между собой красные и синие роботы. От геймеров не требовалось добывать ценные ресурсы

и отстраивать базу. Особая роль отводилась времени. Карту сражения разделили на несколько неравных частей, каждая из которых имела определенную ценность. Чем больше зон ты захватывал, тем больше у тебя появлялось средств на производство раз-

НИ ОДИН ЗАЕЗД
НЕ ОБХОДИЛСЯ БЕЗ
СМАЧНЫХ ПАДЕНИЙ

ных боевой техники железок (и тем меньше средств оставалось у соперника). В свободное от сражений время веселые роботы стреляли в зверюшек, ловили рыбу, пили пиво, курили сигары или резались в карты. Приятное впечатление от *Z* портили однообразные миссии и глупый искусственный интеллект противников. Большинство юнитов из оригинальной игры перебрались в *Z: Steel Soldiers*. Разработчики изменили оригинальный геймплей: добавили простенькую экономическую модель, заставили строить здания, но так и не смогли научить про-

тивников уму-разуму. К сожалению, игра утратила былую оригинальность и не смогла предложить взамен ничего, кроме трехмерной графики и классной озвучки. Если кто-то возьмется возрождать сериал, то за основу надо брать забавный первый *Z*.

38-е МЕСТО

GRAND PRIX

Жанр: Racing

Разработчик:

MicroProse Software

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Formula One Grand Prix –

1991 год

Grand Prix II – 1995 год

Grand Prix 3 – 2000 год

Grand Prix 3 Season 2000 –

2001 год

Grand Prix 4 – 2002 год

Легендарная серия *Grand Prix* неразрывно связана с именем **Джеффа Краммонда** (Geoff Crammond). Более десяти лет британский разработчик с докторской степенью по физике посвятил созданию реалистичных автосимуляторов «Формулы 1». *Formula One Grand Prix* творили три года. Джефф написал с нуля графи-



INTERSTATE



TOTAL ANNIHILATION



ческий движок, физическую модель машины и искусственный интеллект водителя. Для создания второй части потребовалось еще три года. На этот раз время потратили на правдоподобную модель соприкосновения покрышек с асфальтом, работу тормозной системы, а также на прорисовку новых текстур для автомобилей и трасс. Третья и четвертая Grand Prix установили новые стандарты в своем жанре. До сих пор производители гонок равняются на творения Краммонда, хотя он уже пять лет не занимается дизайном компьютерных игр.

37-е МЕСТО

INTERSTATE

Жанр: Action/Racing

Разработчик: Activision

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Interstate '76 – 1997 год

Interstate '76: Nitro Pack – 1998 год

Interstate '82 – 1999 год

Interstate '76 запомнилась нескончаемой стрельбой, необычным сюжетом об энергетическом кризисе в США 70-х годов и колоритными

персонажами. Хватало и минусов: программисты не захотели поддерживать 3D-акселераторы и чересчур усложнили прохождение миссий. В 1997 году Activision анонсировала **Interstate '77**, но потом переименовала свое творение в **Interstate '76: Nitro Pack**. В игре нам поведали о том, чем занимались Таурис, Джейд и Скитер с 1974 по 1976 год.

В **Interstate '82** авторам удалось сохранить фирменный стиль. Activision улучшила графику и анимацию движений, смонтировала на движке уйму межмиссионных видеороликов, упростила управление и модель повреждений, добавила возможность садиться за руль бесхозных машин и покупать оружие за деньги.

36-е МЕСТО

TOTAL ANNIHILATION

Жанр: Real-Time Strategy

Разработчик: Cavedog Entertainment

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Total Annihilation – 1997 год

Total Annihilation: The Core Contingency – 1998 год

Total Annihilation: Battle

Tactics – 1998 год

Total Annihilation: Kingdoms – 1999 год

Total Annihilation: Kingdoms – Iron Plague – 2000 год

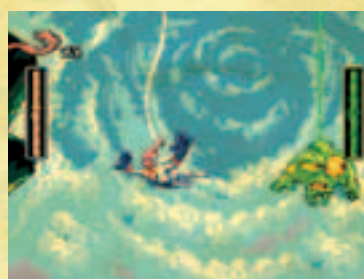
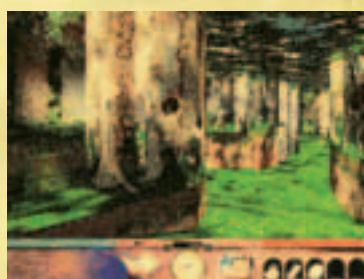
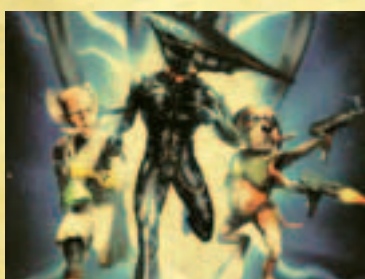
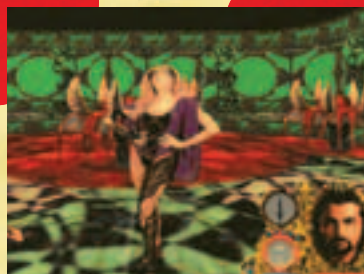
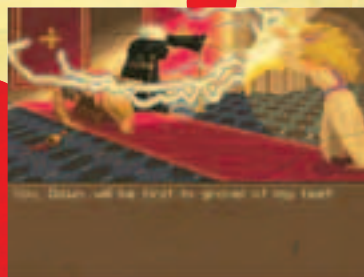
В 1997 году вышло множество клонов **Command & Conquer**. Творение **Криса Тейлора** (Chris Taylor) выгодно отличалось от однообразных RTS полностью трехмерными ландшафтами и объектами, плав-

СЮЖЕТ ИГРЫ СГОДИЛСЯ БЫ ДЛЯ РОМАНА

ной анимацией движений юнитов, умным AI противников, а также богатыми тактическими возможностями. Сюжет игры сгодился бы для фантастического романа: в далеком будущем наши потомки научились пересаживать человеческий мозг в нейрометаллическую оболочку, однако такой способ продления жизни пришелся по душе далеко не всем. В адд-он **Total Annihilation: The Core Contingency** вошли

семьдесят пять новых юнитов, двадцать пять миссий для одиночной кампании и пятьдесят мультиплеерных карт. **Total Annihilation: Battle Tactics** добавлял в оригинальную игру сто коротких заданий, шесть карт для сетевых баталий и лишь четыре свежих юнита. К всеобщему удивлению, авторы радикально изменили стиль игры. В **Total Annihilation: Kingdoms** действие перенеслось на 10 тысяч лет назад – в эпоху рыцарей, чародеев и драконов. Между собой соперничали четыре расы, каждая из которых специализировалась в определенной разновидности волшебства. Вместо металла и энергии следовало добывать магическую ману. В мае 1998 года Крис Тейлор ушел из **Cavedog Entertainment** и основал **Gas Powered Games**. Проект возглавил **Клейтон Каузларик** (Clayton Kauzlaric). Игра не смогла превзойти предшественницу. Через несколько месяцев подоспел **Total Annihilation: Kingdoms – Iron Plague**.

В марте 2002 года просочились слухи о начале работ над **Total Annihilation 2**. На самом деле ситуация выгляде-



MDK

LANDS OF LORE

EARTHWORM JIM

ла следующим образом: Крис Тейлор обратился во французское издательство **Infogrames** с предложением продать ему права на торговую марку, но после года бесполезных переговоров переключился на **Supreme Commander**.

35-е МЕСТО

MDK

Жанр: Action

Разработчик: Shiny Entertainment, BioWare Corporation

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

MDK – 1997 год

MDK 2 – 2000 год

За аббревиатурой **MDK** скрываются не только слова murder, death и kill, но и первоклассный экшен. Многие ошибочно полагают, что идея игры принадлежит **Дэйву Перри** (Dave Perry). На самом деле все придумал другой сотрудник **Shiny Entertainment** – **Ник Брути** (Nick Bruty). Облаченный в специальный костюм, главный герой по имени Курт Хектик спасал фантастический мир от захватчиков. Прыжки, полеты в воздухе, стрельба из пулемета и снайперской винтовки умело разбавляли забавные

сценки. Если ты играл в MDK, то наверняка помнишь падающих с неба коров или лежащего на дне бассейна разбитого робота. Издательство **Interplay** поручило разработку **MDK 2** **BioWare Corporation** (Shiny Entertainment в тот момент возилась с **Messiah**). Насколько была великолепна первая часть, настолько ужасной оказалась вторая: примитивная архитектура уровней, шаблонные миссии, безмозглые враги – от былых прелестей не осталось и следа. Достойно смотрелся лишь графический движок Open. Одного Курта авторам показалось мало. На подвиги потянуло шестипалую кибернетическую собаку по кличке Макс и доктора Хоукинса.

34-е МЕСТО

LANDS OF LORE

Жанр: Role-Playing Game

Разработчик: Westwood Studios

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Lands of Lore: The Throne of Chaos – 1993 год

Lands of Lore: Guardians of Destiny – 1997 год

Lands of Lore III – 1999 год

Боссы **Westwood Studios** планировали создать восемь серий **Lands of Lore**. Однако судьба распорядилась иначе: увидели свет лишь три части. В первом эпизоде злая колдунья Скотия отравила короля Ричарда, чтобы прибрать к

Если вторая часть разошлась неплохим тиражом, то **Lands of Lore III** ожидал полный провал. Разработчики поенились улучшить графику и привести в божеский вид громоздкий интерфейс.

БОССЫ WESTWOOD STUDIOS ПЛАНИРОВАЛИ СОЗДАТЬ 8 СЕРИЙ

рукам осиротевшее государство Глэдстоун. Отряду из трех персонажей поручают найти противоядие.

Героем второй части стал сын поверженной Скотии – Лютер. Отпрыск ведьмы хотел избавиться от доставшейся по наследству способности превращаться в различных существ. Поначалу **Lands of Lore: Guardians of Destiny** задумывалась как интерактивный видеофильм. Westwood Studios отсняла четыре часа видеороликов, но к тому времени в моду вошли трехмерные движки. Пришлось совместить старые задумки с новыми графическими технологиями.

33-е МЕСТО

EARTHWORM JIM

Жанр: Arcade

Разработчик: Shiny Entertainment, VIS Interactive

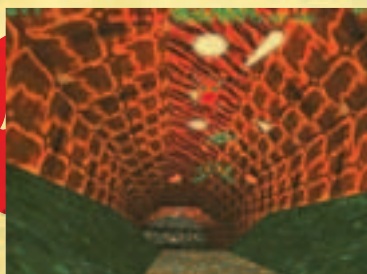
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Earthworm Jim – 1994 год

Earthworm Jim 2 – 1995 год

Earthworm Jim 3D – 1999 год

Молодая компания **Shiny Entertainment**, словно меткий снайпер, первым выстрелом попала в десятку. Маленький напуганный червячок находит высокотехнологичный костюм и превращается в супергероя. В чем же секрет успеха **Earthworm Jim**? Разработчики создали веселую, динамичную, яркую аркаду. Игра настолько полюбилась публике, что по ее мотивам сняли мультипликационный сериал. Двенадцать лет назад в сувенирных магазинах даже продавали



DESCENT

BATTLEZONE

BLOOD

пластиковые фигурки Джима. Продолжение **Earthworm Jim 2** стало еще интереснее, красивее и безумнее в хорошем смысле этого слова. Все ждали, что команда **Дэйва Перри** (Dave Perry) и дальше будет возиться с популярной

АВТОРЫ ДОБИЛИСЬ ПОЛНОЙ СВОБОДЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

торговой маркой. Ан нет, авторы переключились на абсолютно новый проект – экшен **MDK**. В 1999 году вышел **Earthworm Jim 3D**, однако Shiny Entertainment не имела к этому проекту никакого отношения. У студии **VIS Interactive** получилась неплохая трехмерная аркада, но повторить успех предшественников ей не удалось.

32-е МЕСТО DESCENT

Жанр: Action
Разработчик: Parallax Software, Outrage Entertainment

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Descent – 1995 год
Descent: Levels of the World – 1995 год
Descent II – 1996 год
Descent II: Vertigo – 1996 год
Descent 3 – 1999 год
Descent 3: Mercenary – 1999 год

Сеть межпланетных горнодобывающих комплексов вышла из-под контроля. Кто-то наладил там производство боевых роботов. Взорвать глубокие подземелья ракетами не получилось, поэтому командование решило послать на разведку небольшой истребитель. Игроку предстояло пройти через лабиринт шахт, сразиться с армией противников и в конце концов уничтожить центральный реактор. Авторам удалось добиться полной свободы перемещений. В **Descent** выходы на следующий уровень таились в полу или под потолком. Впрочем, где верх, а где низ, геймеры забывали через пять минут. Последующие эпизоды от **Parallax Software** только укрепили популярность необычной игры. Над **Descent 3** и аддоном **Descent 3: Mercenary**

корпели сотрудники **Outrage Entertainment**. К сожалению, в конце XX века сериал полностью исчерпал себя.

31-е МЕСТО BATTLEZONE

Жанр: Action/Strategy
Разработчик: Atari, Activision
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Battlezone – 1983 год
Battlezone – 1998 год
Battlezone II: Combat Commander – 1999 год

В оригинальной **Battlezone** игрок ездил на танке и уничтожал многочисленных противников. Творение **Activision** совсем не похоже на предшественницу. Мало кто ожидал, что новый Battlezone станет великолепной игрой. Слишком много обещали разработчики проекта задолго до его выхода. К счастью, они не обманули, в том числе в главном: совместили жанры экшен и стратегию. В любой момент ты мог взять под контроль первый попавшийся юнит. При этом на панели управления каждой машины было все необходимое для возни с армией и постройками.

В **Battlezone II** Activision улучшила графику, но оставила геймплей почти без изменений. Игра разошлась скромным тиражом, и разработчики поставили на сериале крест.

30-е МЕСТО BLOOD

Жанр: First-Person Shooter
Разработчик: Monolith Productions
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Blood – 1997 год
Blood Plasma Pak – 1997 год
Blood II: The Chosen – 1998 год
Blood II: The Chosen – The Nightmare Levels – 1999 год

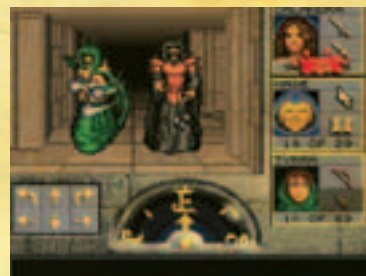
В 1996 году из-за некоторых проблем компания **3D Realms Entertainment** отказалась завершать разработку **Blood**. Сотрудники **Q Studios**, которые занимались проектом, перешли под крыло **Monolith Productions**. Меньше чем за год им удалось завершить свое дело. Недостатки графики полностью сглаживались занятным геймплеем. Какое же там было замечательное оружие! Нынче столь уникальную подборку нигде не встретишь:



COMANCHE



ICEWIND DALE



EYE OF THE BEHOLDER

вилы, динамитные шашки, пистолет-зажигалка, двустволка, Томми-ган, кукла Вуду... А чего стоили монстры! Взять хотя бы автоматчиков в балахонах или же окровавленную руку, так и норовящую схватить героя за горло! В сентябре 1997 года подоспел добротный адд-он **Blood: Plasma Pak**.

Сырой **Blood II: The Chosen** не стал популярным. Явные недоработки ощущались во всем. Количество багов превышало все мыслимые пределы. Ошибки исправили в **Blood II: The Chosen – The Nightmare Levels**. Хотя после сложностей со второй частью не многие захотели тратить деньги на адд-он.

29-е МЕСТО

COMANCHE

Жанр: Action/Simulation
Разработчик: NovaLogic
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Comanche: Maximum Overkill – 1992 год
Comanche: Mission Disk 1 – 1993 год
Comanche: Over the Edge – 1993 год
Comanche 2 – 1995 год
Comanche 3 – 1997 год
Comanche 4 – 2001 год

На месте **Comanche** мог оказаться любой другой вертолетный симулятор 90-х годов. Например, серия **Longbow**. Мы отдали предпочтение детищу **NovaLogic** по двум причинам. Во-первых, оно появилось на свет значительно раньше, чем первое винтокрылое творение **Jane's Combat Simulations**. Во-вторых, сериал разошелся по миру более внушительным тиражом, а его третья часть стала самым продаваемым симулятором 1997 года. На самом деле все эпизоды **Comanche** не стоит воспринимать слишком серьезно. В них всегда хватало аркадных элементов, причем год от года их становилось все больше и больше.

28-е МЕСТО

ICEWIND DALE

Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Black Isle Studios
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Icwind Dale – 2000 год
Icwind Dale: Heart of Winter – 2001 год
Icwind Dale II – 2002 год

В списке потерянных сериалов **Icwind Dale** – самая

молодая RPG. Первый эпизод вышел семь лет назад, а последний – пять. События разворачивались в северной части Фаэруна. В отличие от знаменитой трилогии «Долина ледяного ветра» писателя **Роберта Сальваторе** (Robert Salvatore) игровые события происходили несколькими десятилетиями раньше. Одни обвиняли компанию **Black Isle Studios** в том, что она подала под видом новой RPG копию **Baldur's Gate** с уклоном в сторону боев. Другие и вовсе требовали не называть игру ролевой, так как в ней было слишком много сражений. Иногда в стычках участвовали до двадцати врагов одновременно. Впрочем, все попытки заклеить **Icwind Dale** позором – от лукавого. Игра у разработчиков получилась славная. Неплох был и **Icwind Dale: Heart of Winter**. В **Icwind Dale II** Black Isle Studios существенно изменила баланс сил. Правила AD&D 2nd edition серьезно переработали, они почти напоминали правила третьей редакции. Напортачили с дизайном. Странные задания только раздражали. Особенно проклятый лес.

27-е МЕСТО

EYE OF THE BEHOLDER

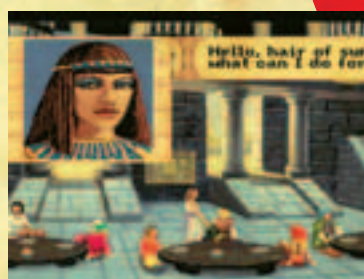
Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Westwood Associates, Strategic Simulations
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Eye of the Beholder – 1991 год
Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon – 1991 год
Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor – 1993 год

**ИНОГДА В СТЫЧКАХ
 УЧАСТВОВАЛИ ДО
 ДВАДЦАТИ ВРАГОВ**

Eye of the Beholder приготовили по тому же рецепту, что и многие другие ролевки начала 90-х годов: слегка измененная вторая редакция правил AD&D, команда из четырех персонажей (еще двое присоединялись по ходу игры) и вид от первого лица. Вторая часть – **The Legend of Darkmoon** – и поныне считается одной из лучших классических RPG благодаря



GENERAL



QUEST FOR GLORY



интересному сюжету и увлекательным загадкам. А вот третья сильно сдала, авторы не придумали почти ничего нового.

26-е МЕСТО

GENERAL

Жанр: Turn-Based Strategy
Разработчик: Strategic Simulations

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Panzer General – 1994 год
Allied General – 1995 год
Fantasy General – 1996 год
Pacific General – 1997 год
Panzer General II – 1997 год
People's General – 1998 год
Panzer General 3D Assault – 1999 год
Panzer General III: Scorched Earth – 2000 год

Когда деревья были большими, а игры – двумерными, компания **Strategic Simulations** ежегодно радовала поклонников пошаговых варгеймов исторически достоверными играми. Наибольшего успеха добилась серия **General**. В **Panzer General**, **Allied General** и **Pacific General** игрокам предлагали изменить ход Второй

мировой войны как на восточном и западном фронтах, так и в тихоокеанском театре боевых действий. А в **Fantasy General** мы командовали сказочной армией. Несуразная боевая система **Panzer General III: Scorched Earth** поставила крест на знаменитой серии. Располагавшиеся на гексагональной карте трехмерные танки, самоходки, пушки и самолеты напоминали пластмассовые игрушки и больше не походили на реально существовавшие дивизии.

25-е МЕСТО

QUEST FOR GLORY

Жанр: Adventure/Role-Playing Game

Разработчик: Sierra On-Line, Yosemite Entertainment

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Quest For Glory: So You Want To Be A Hero – 1989 год
Quest for Glory II: Trial by Fire – 1990 год
Quest for Glory III: Wages of War – 1992 год
Quest for Glory I: So You Want To Be A Hero – 1992 год
Quest for Glory IV: Shadows

of Darkness – 1993 год
Quest for Glory V: Dragon Fire – 1998 год

Quest For Glory умело сочетала в себе элементы адвенчуры и RPG. Сюжетные перипетии зависели от того, какой класс

ВО ВСЕХ ЧАСТЯХ СЕРИАЛА БЫЛ ЗАНЯТЫЙ СЦЕНАРИЙ

ты выберешь в самом начале игры: воина, мага или вора. Геймплей включал в себя не только бесконечные сражения и набор очков опыта, но и решение головоломок. Во всех частях сериала был занятный сценарий. В первой пришлось избавлять небольшое селение Шпильбург от бандитов. Во второй – спасать жителей расположенного посреди пустыни арабского города от коварного колдуна.

В **Quest for Glory III** герой отправлялся вместе со своим новым другом в далекое путешествие. Кто-то украл у двух местных племен магические артефакты, причем каждая

сторона обвиняла в преступлении другую. Разумеется, необходимо разыскать настоящего вора. Третий эпизод отличался от своих предшественников 256-цветной графикой и поддержкой мышки. В 1992 году **Sierra On-Line** выпустила римейк первой части с сочной VGA-картинкой.

В **Quest for Glory IV** герой выбирался из темной пещеры и спасал страну Мордавию. Впервые в истории сериала появился регулятор уровня сложности.

Полностью трехмерный **Quest for Glory V** стал последним эпизодом. Sierra On-Line доверила разработку проекта студии **Yosemite Entertainment**. На сей раз герой боролся за право стать наследником трона. Для победы требовалось пройти семь нелегких испытаний.

24-е МЕСТО

STAR CONTROL

Жанр: Action/Strategy/Adventure

Разработчик: Toys for Bob, Legend Entertainment
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Star Control – 1990 год



STAR CONTROL



MECHWARRIOR



Star Control II – 1992 год Star Control 3 – 1996 год

Star Control – гремучая смесь пошаговой стратегии и экшена. Ты строил космический флот и отправлялся завоевывать колонии противника. Ты мог доверить хозяйственные дела компьютеру и только участвовать в сражениях; заниматься и тем и другим или же сосредоточиться на строительстве, а все баталии отдать на откуп стальным мозгам. Для новичков придумали специальный режим, где компьютер играл сам с собой. Во второй части стало больше авантурных элементов. Главная роль отводилась капита-

ну Альянса. Герой случайно оказался по другую сторону защитного поля и был вынужден исследовать просторы галактики, собирать полезные ископаемые, вести переговоры с союзниками и периодически выяснять отношения с врагами. В **Star Control 3** от **Legend Entertainment** бесстрашный капитан путешествовал по звездным системам и уговаривал аборигенов принять участие в экспедиции к центру галактики, чтобы узнать, почему у всех рас пропала возможность использовать гиперпространство. Попутно герой занимался добычей ресурсов и постепенно увеличивал количество своих колоний.

В конце 1998 года компания **Acolade** анонсировала **Star Control 4**. Планировалось убрать из игры добычу ресурсов, но оставить в ней аркадные миссии и модернизацию кораблей. Однако планам разработчиков не суждено было осуществиться.

23-е МЕСТО MECHWARRIOR

Жанр: Action
Разработчик: Dynamix, Activision, Zipper Interactive, FASA Studio, Cyberlore Studios
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
MechWarrior – 1989 год
MechWarrior 2: 31st Century Combat – 1995 год

MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy – 1995 год
NetMech – 1996 год
MechWarrior 2: Mercenaries – 1996 год

ИГРОК ПОКУПАЛ
СНАРЯЖЕНИЕ,
ЗАКЛЮЧАЛ КОНТРАКТЫ

MechWarrior 3 – 1999 год
MechWarrior 3: Pirate's Moon – 1999 год
MechWarrior 4: Vengeance – 2000 год
MechWarrior 4: Black Knight – 2001 год

Серия игровых мышей и клавиатур X7

Бери в русифицированной упаковке!

Только тогда гарантия на мыши и клавиатуры X7 составит 24 месяца!

Разрешение
Можно менять
во время игры

Функция 3xFire

Один клик
заменяет
три нажатия

Бонус!

Дополнительные
«ножки»
в комплекте

Совершенная форма
Работают только
пальцы

X7

абсолютное оружие

Игровые клавиши

Легко заменить
на обычные

4 скоростных режима

Время отклика в режиме
«Экстрим» - 7,92 мсек.

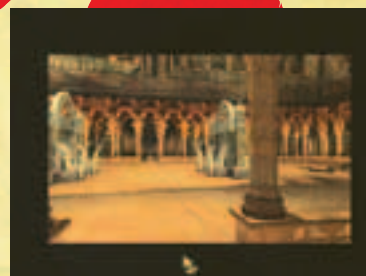
Полная
водонепроницаемость

Можно чистить
и погружать в воду

Большая устойчивость
Вес увеличен втрое

A4TECH

www.a4tech.ru



ZORK

MechWarrior 4: Inner Sphere 'Mech Pak – 2002 год
MechWarrior 4: Clan 'Mech Pak – 2002 год
MechWarrior 4: Mercenaries – 2002 год

До 1989 года издательство **Activision** выпустило несколько игр из вселенной BattleTech, но боевые роботы стали по-настоящему популярны среди геймеров только после выхода **MechWarrior**. Трехмерный ландшафт активно использовался для засад, напарники четко исполняли приказы. Восемнадцать лет назад EGA-графика казалась восьмым чудом света. А чего стоили моменты, когда удавалось повредить меху противника ногу! Смачные падения громадин стали визитной карточкой сериала. В перерывах между боями игрок покупал снаряжение, заключал новые контракты, нанимал себе напарников и постепенно исследовал просторы Внутренней сферы. Вторая часть и последовавшие за ней два адд-она от Activision оказались более линейными, зато этот недостаток с лихвой компенсировала современная графика, классные вступительные ролики и

улучшенная настройка мехов. В 1996 году свет увидел **Net-Mech**, позволивший фанатам сериала устраивать сетевые баталии по IPX, нуль-модему, модему и Dwanho. Разработчики уже собрались делать третью часть, но вне-

ДИРЕКТОРИЯ С НЕЗАКОНЧЕННОЙ ИГРОЙ НАЗЫВАЛАСЬ ZORK

запно компания **FASA** распрощалась с Activision и начала сотрудничать с **Microsoft**. Право создавать **MechWarrior 3** досталось **Zipper Interactive**. Ребята не подкачали. Интересными получились и кампания, и быстрые бои. Игроки могли выбирать из восемнадцати боевых машин, начиная с 30-тонного «малыша» Firefly и заканчивая 100-тонным «здоровяком» Daishi. Фанаты подолгу копались в MechLab, испытывая пятьдесят четыре вида оружия. Неплохим получился и **MechWarrior 3: Pirate's Moon**. Четвертым эпизодом занималась **FASA Studio**. И вновь

разработчикам удалось сделать сериал краше и интереснее. Авторы пересмотрели все параметры вооружения и создали новую систему слотов. Благодаря этому ты уже не мог создать в MechLab мощнейшего робота с убийным оружием. Последовавшие адд-оны сотворила **Cyberlore Studios**. Увы, **MechWarrior 5** так и не увидел свет. В марте 2003 года представитель FASA Studio выступил с официальным заявлением и объяснил причины закрытия следующим образом: «В игре не слишком много кардинальных изменений по сравнению с предыдущими, а обманывать ожидания покупателей очень не хочется». Что ж, спасибо за честность.

22-е МЕСТО

ZORK

Жанр: Adventure
Разработчик: Infocom, Tom Snyder Productions, Zombie Inc., Activision
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Zork: The Great Underground Empire – 1980 год
Zork II: The Wizard of Frobozz – 1981 год
Zork III: The Dungeon

Master – 1982 год
Beyond Zork: The Coconut of Quendor – 1987 год
Zork Zero: The Revenge of Megaboz – 1988 год
ZorkQuest: Assault on Egreth Castle – 1988 год
ZorkQuest: The Crystal of Doom – 1989 год
Return to Zork – 1993 год
Zork Nemesis: The Forbidden Lands – 1996 год
Zork: Grand Inquisitor – 1997 год

Марк Бланк (Marc Blank) и **Дэйв Леблинг (Dave Lebling)** в 1977 году начали писать на компьютере DEC PDP-10 текстовую адвенчуру. Директория с незаконченной игрой называлась **Zork**. Тридцать лет назад на сленге программистов это слово означало недоделанную программу или причинение серьезного вреда чему-либо (например, говорили «зоркнуть винчестер»). Сырая игра понравилась остальным сотрудникам **MIT Dynamic Modelling Group**. 22 июня 1979 года разработчики основали компанию **Infocom**, а в ноябре следующего года завершенная игра вышла одновременно на нескольких платформах.



MYTH: THE FALLEN LORDS

Первые четыре части были классическими текстовыми квестами. В верхней строке указывалось название комнаты, в которой находился герой. Иногда выдавали дополнительную информацию, например время суток. Дальше шло описание обстановки. А ниже располагалась командная строка. Игрок набирал определенные слова. Написав inventory, он узнавал, что лежит в его карманах. Чтобы взять ключ, требовалось напечатать take key. В первых двух эпизодах геймеры путешествовали по подземной империи, в третьем выбирались из темницы, а в четвертом – спасали родину от монстров. В *Zork Zero: The Revenge of Megaboz* рядом с текстом располагались картинки. *ZorkQuest: Assault on Egreth Castle* и *ZorkQuest: The Crystal of Doom* получились эдакими интерактивными комиксами с векторной графикой. Ты мог переключаться между различными персонажами и воспринимать одну и ту же историю по-разному. В *Return to Zork* разработчики пошли дальше и использовали оцифрованное видео. Игрок исследовал местность,

собирал предметы и постепенно приближался к разгадке. По такому же рецепту **Zombie Inc.** создала *Zork Nemesis: The Forbidden Lands*. Разработкой *Zork: Grand Inquisitor* занималась компания **Activision**. В этой игре ты бродил по подземной империи и искал три потерянных артефакта. В случае смерти появлялся экран с текстом а-ля Zork начала 80-х.

21-е МЕСТО

MYTH: THE FALLEN LORDS

Жанр: Real-Time Strategy
Разработчик: Bungie Studios, MumboJumbo
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Myth: The Fallen Lords – 1997 год
Myth II: Soulblighter – 1998 год
Myth II: Chimera – 1999 год
Myth II Worlds – 2001 год
Myth III: The Wolf Age – 2001 год

Десять лет назад **Bungie Studios** еще не продала душу **Биллу Гейтсу** (Bill Gates) и не поставила кровавую подпись под контрактом, по которому она обязана всю жизнь кле-

пать для владельцев приставки Xbox очередные эпизоды *Halo*. Компания возлагала большие надежды на стратегию *Myth: The Fallen Lords*. Первая часть удалась на славу. От тебя не требовалось добывать ресурсы, вместо этого

ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД BUNGIE STUDIOS ЕЩЕ НЕ ПРОДАЛА ДУШУ

следовало подумать о тактике. Мощный трехмерный движок позволял вращать камеру. Выпущенные колья и стрелы, тела убитых солдат, лужи крови и черные пятна от взрывов оставались на земле до конца битвы. Победу во многих сражениях приносило правильное использование рельефа местности. Расположившиеся на вершине холма лучники стреляли очень далеко, а брошенные с равнины гранаты скатывались по склону под ноги тем, кто их кинул. Спустя год вышел *Myth II: Soulblighter*. Разработчики подретушировали графику, упростили интерфейс, добавили

новых юнитов (дварфы-артиллеристы безумно хороши).>Add-on *Myth II: Chimera* порадовал восемью новыми уровнями. В 2001 году появился *Myth II Worlds*. В него вошла вторая часть, пятьдесят мультиплеерных карт и созданные фанатами модификации. Право разрабатывать *Myth III: The Wolf Age* досталось компании **MumboJumbo**. Действие разворачивалось задолго до событий, описанных в первом Myth. Странное желание внести побольше изменений в почти идеальный баланс сил сыграло с разработчиками злую шутку. Ряд миссий был заточен исключительно под сильных героев, ветераны быстро погибали в сражениях, юниты частенько не выполняли приказы, а искусственный интеллект совершал непростительные ошибки.

20-е МЕСТО

ALIENS VS. PREDATOR

Жанр: First-Person Shooter
Разработчик: Rebellion, Monolith Productions, Third Law Interactive
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Aliens vs. Predator –



ALIENS VS. PREDATOR



1999 год
Aliens vs. Predator 2 –
2001 год
Aliens vs. Predator 2:
Primal Hunt – 2002 год

Aliens vs. Predator сильно отличался от других FPS. Ты мог выбрать одного из трех непохожих друг на друга героев. Проще всего было с невидимым Хищником, чуть сложнее – с Чужим. Труднее всего приходилось космическим десантникам. В отличие от своих противников человек не способен бегать по стенам и плохо ориентируется в темноте.

ПРИЧИНА УСПЕХА В СБАЛАНСИРОВАННОМ ГЕЙМПЛЕЕ

Поклонники ругали вторую часть за старенький движок LithTech 2.0, но при этом проводили за игрой все дни напролет. Причина успеха крылась в максимально сбалансированном геймплее и по-голливудски роскошном сюжете: детально прописанные персонажи, интересные



REALMS OF ARKANIA

диалоги и, конечно же, непередаваемое ощущение страха. Поджилки тряслись от каждого шороха. Дополнение **Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt** от **Third Law Interactive** вышло слишком поздно. К тому времени графика устарела окончательно.

19-е МЕСТО REALMS OF ARKANIA

Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Attic Entertainment Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Realms of Arkania: Blade of Destiny – 1992 год
Realms of Arkania: Star Trail – 1994 год
Realms of Arkania III: Shadows Over Riva – 1996 год

В **Realms of Arkania** королевству угрожало нашествие орков. Как ни странно, спасать его взялись не герои-праведники, а группа авантюристов. Во время путешествий по миру использовался вид от первого лица, а во время сражений мы управляли партией, глядя на поле боя из изометрической проекции. Чем же была хороша эта RPG? Во-первых,

она основана на популярной в Германии настольной системе Das Schwarze Auge. У персонажей (в партию набиралось до семи человек) были не только положительные параметры, но и отрицательные. Рядом с силой, ловкостью, смелостью и интуицией стояли суеверие и даже боязнь замкнутых пространств. Во-вторых, изометрическая проекция давала намного больше тактических возможностей.

В **Realms of Arkania: Star Trail** на смену простенькому изображению пришли хорошо затекстурированные фоны, исчезли былые проблемы с некачественной анимацией персонажей. Игрокам разрешили делать пометки на карте и записывать в дневник сведения после важных диалогов. Сюжет рассказывал о многолетней вражде эльфов и гномов. В **Realms of Arkania III** вновь пришлось сражаться с обнаглевшими орками. Разработчики взяли все самое лучшее из двух предыдущих эпизодов, улучшили графику, но не придумали ничего принципиально нового. Разве что трехмерные декорации впечатлили фанатов.



MONKEY ISLAND

18-е МЕСТО MONKEY ISLAND

Жанр: Adventure
Разработчик: LucasArts
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
The Secret of Monkey Island – 1990 год
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge – 1991 год
The Curse of Monkey Island – 1997 год
Escape from Monkey Island – 2000 год

The Secret of Monkey Island сразу покорила фанатов приключений. Игра привлекала первоклассной графикой (спасибо движку SCUMM) и неподражаемым юмором. Юный Гайбраш Трипвуд прибывает на один из островов в Карибском море, чтобы стать знаменитым пиратом. Парнишка влюбляется в дочку губернатора, однако виды на девушку имеются и у могущественного призрака Лечака. Игрок взаимодействовал с окружающим миром с помощью кнопок с командами (всего придумали двенадцать вариантов). В **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** впервые применили систему iMUSE. Благодаря ей музыка перестала

Kraftway рекомендует подлинную
Windows Vista® Home Premium



УДОВОЛЬСТВИЕ БЕЗ ГРАНИЦ ОТ ИГРЫ БЕЗ ТОРМОЗОВ

Супермощная игровая станция Kraftway Idea
на базе двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo



С Т И Л Ь • М О Щ Ь • Д Р А Й В

Kraftway Idea – это воплощенная в реальность мечта игромана о надежной платформе, способной обеспечить невиданное ранее быстрое действие и потрясающую графику для самых требовательных к ресурсам игр.

Сбалансированная конфигурация, созданная на базе лучших на сегодняшний день компонентов – мощнейшего двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo E6320, русифицированной подлинной ОС Microsoft® Windows Vista® Home Premium, оперативной памяти большого объема, видеокарты последнего поколения NVIDIA GeForce 8600GTS – превращает Kraftway Idea в компьютер с большим потенциалом, лишенный «узких» мест.

Забудьте о тормозах – их больше нет!

Сделано с любовью. С любовью к игре.

Узнайте больше о преимуществах компьютера Kraftway Idea по телефону бесплатной консультационной линии **8-800-200-19-91** или на сайте **www.kraftway.ru**. Приобрести компьютеры Kraftway Idea вы можете в магазинах федеральных розничных сетей или у партнеров компании в регионах.





LITTLE BIG ADVENTURE



GABRIEL KNIGHT



вала быть монотонным фоном и менялась в соответствии с развитием событий. Во второй части Гайбраш оказывался в плену у ЛеЧака, находил клад и в итоге выяснял, что злейший враг на самом деле его родной брат.

После шестилетнего ожидания фанаты сериала наконец-то получили продолжение. Не успел Трипвуд сделать предложение Элейн Марли, как она превратилась в золотую статую. Ничего не поделаешь, надо оставить возлюбленную на берегу и отправиться на поиски панацеи. На этом приключения не заканчиваются. Кто-то похитил статую, и теперь герой должен посетить еще несколько опасных мест, в том числе логово заклятого врага – ЛеЧака. Долгие годы разработки пошли третьей части на пользу. Мультяшная графика превосходна, значительно упростился интерфейс. Теперь игрокам не надо выбирать команды из списка. Сейчас можно признать, что переход на движок GrimE был ошибкой. Трехмерная картинка лишила сериал былого шарма. Вылепленные из полигонов персонажи не выглядели так обаятельно, как раньше.

ПРОСЛАВЛЕННЫЙ СЕРИАЛ ПАЛ ЖЕРТВОЙ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Больше всего они напоминали кукол. Ситуацию не смогли спасти ни юмор, ни музыка **Майкла Лэнда** (Michael Land) и **Питера МакКонелла** (Peter McConnell). Вот так прославленный сериал пал жертвой новых технологий.

17-Е МЕСТО LITTLE BIG ADVENTURE

Жанр: Adventure
Разработчик: Adeline Software
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Little Big Adventure: Twin-
sen's Adventure – 1995 год
Little Big Adventure 2: Twin-
sen's Odyssey – 1997 год

Серия **Little Big Adventure** – великолепная трехмерная адвенчура, где решение головоломок удачно сочеталось с аркадными заданиями. В первой части Твинсен спасал родную планету от разрушения.

Во второй ему пришлось разбираться с коварными инопланетянами. Разработчики позволили перемещать камеру и добавили еще больше экшен-элементов. Например, Твинсен мог отстреливаться от захватчиков из лазерного пистолета.

16-е МЕСТО GABRIEL KNIGHT

Жанр: Adventure
Разработчик: Sierra On-Line
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Gabriel Knight: Sins
of the Fathers – 1993 год
Gabriel Knight: The Beast
Within – 1995 год
Gabriel Knight 3: Blood
of the Sacred, Blood
of the Damned – 1999 год

Серия **Gabriel Knight** относится к тем квестам, которые покоряют не столько решением сложных задач, сколько интересным сюжетом. Героем всех частей творения **Джейн Дженсен** (Jane Jensen) был неудавшийся писатель из Нового Орлеана Гэбриэль Найт. Однажды он взялся за расследование громкого преступления, чтобы собрать материал для своего нового произведе-

дения. Помогала ему верная спутница Грейс Накамура. Во втором эпизоде рисованную графику разбавили видео-роликами. Главным героем в исполнении **Дина Эриксона** (Dean Erickson) занялся раскрытием жестоких убийств в Мюнхене. Для того чтобы воспроизвести в игре неповторимый архитектурный стиль, разработчики прочитали немало специализированной литературы и побывали в старинных немецких замках. Как и многие другие популярные адвенчуры, в конце XX века **Gabriel Knight 3** перешел на трехмерный движок. Однако сюжет был по-прежнему интригующим. Живущий во Франции шотландский принц зовет Гэбриэля и Грейс к себе в гости. Разумеется, не просто так. Неожиданно захворавший вельможа просит неразлучную парочку присмотреть за его маленьким сыном. По законам жанра в первую же ночь парнишку похищают двое неизвестных. Джейн Дженсен собиралась делать четвертую часть, однако боссы **Sierra** восприняли эту идею в штыки. Дело в том, что новое поколение геймеров все меньше и меньше жалова-



CARMAGEDDON



SYSTEM SHOCK



ло квесты, и издательство не захотело вкладывать деньги в бесперспективные проекты.

15-е МЕСТО

CARMAGEDDON

Жанр: Action/Racing
Разработчик: Stainless Software

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Carmageddon – 1997 год
Carmageddon Splat Pack – 1997 год
Carmageddon II: Carpocalypse Now – 1998 год
Carmageddon TDR 2000 – 2000 год

Если бы мы устроили конкурс на самую бесшабашную игру, то в нем с большим отрывом от конкурентов победил бы **Carmageddon**. Да, XXI век подарил нам **Grand Theft Auto III**. Но вряд ли кражи автомобилей, разбойные нападения на местных жителей и перестрелки подарят больше эмоций, чем возможность безнаказанно раздавить девушку в бикини, бабульку с авоськой или мужика с портфелем в руках. Причем за столь чудовищные преступления давали

бонусы. В обмен на кредиты проводилась модернизация техники, а дополнительное время позволяло подольше задержаться на уровне и сбить еще пару-тройку «пешеходов». Если помнишь, именно так назывались в игре ни в

**ИГРОКАМ НУЖНО
БЫЛО ОТДОХНУТЬ
ОТ БЕЗУМНЫХ ГОНОК**

чем не повинные пешеходы. Дальше авторы занялись самокопированием, что стало заметно еще в **Carmageddon II: Carpocalypse Now**. Однако отсутствие свежих идей было не слишком видно благодаря новым машинам и сочной графике. **Carmageddon TDR 2000** и вовсе оказался проходным продуктом. Игрокам нужно было отдохнуть от безумных гонок. Сейчас, после семилетней паузы, самое время вновь сесть за руль забрызганного кровью автомобиля, но почему-то никто не спешит возрождать сериал.

14-е МЕСТО

SYSTEM SHOCK

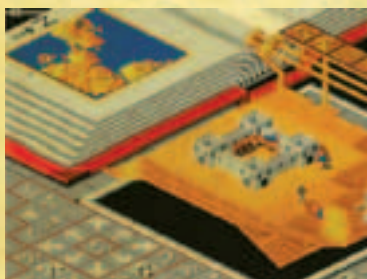
Жанр: First-Person Shooter/ Role-Playing Game
Разработчик: Looking Glass, Irrational Games
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
System Shock – 1994 год
System Shock 2 – 1999 год

Детище **Looking Glass** опередило свое время. Пожалуй, до выхода **Half-Life** с ним нечему было сравниться. Героя **System Shock** схватили во время взлома компьютера корпорации TriOptimum. Вице-президент предложил киберворитшке сделку: или он проникает в искусственный интеллект системы обеспечения космической станции TriOptimum, или его сдадут полиции. Горе-хакер выбрал первое. После вживления в организм имплантатов парень проснулся в криогенной камере и обнаружил, что весь экипаж станции мертв. А дальше пошло-поехало: нелинейная история, сбор дневников, сражения с противниками, решение головоломок и, конечно же, незабываемая битва с электронным мозгом SHODAN. А еще герой мог наклоняться и приседать – по

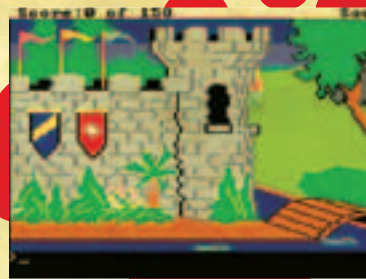
тем временам это было большим достижением. Looking Glass корпела над **System Shock 2** вместе с **Irrational Games**. Спустя сорок лет после событий первой части грозный компьютер SHODAN захватил контроль над сверхмощным космическим кораблем UNN Von Braun. Способности персонажа зависели от выбора одного из трех классов. По ходу игры разрешалось прокачивать разные скиллы, так что хакер мог запросто стать спецназовцем или же мастером псионики. Больше всего запомнились красочные экшен-сцены, интересные головоломки, а также проблемы с электронными камерами наблюдения. Увы, графика оказалась не столь великопной, как игровой процесс. Состарившийся движок Dark Engine не мог порадовать красивой картинкой. Впрочем, это не помешало **System Shock 2** стать достойным продолжением культовой игры.

13-е МЕСТО POPULOUS

Жанр: Real-Time Strategy
Разработчик: Bullfrog Productions



POPULOUS



KING'S QUEST



ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Populous – 1989 год
Populous: The Final Frontier – 1989 год
Populous: The Promised Lands – 1989 год
Populous II: Trials of the Olympian Gods – 1991 год
Populous: The Beginning – 1998 год
Populous: The Beginning: Undiscovered Worlds – 1999 год

В *Populous* гениальный **Питер Мулине** (Peter Molyneux) предложил нам стать не абы кем, а Богом. С высоты небес мы наблюдали за тем, как копошатся внизу глупые людишки, черпали силу из молитв и жертвоприношений, совершали чудеса. Например, превращали горы в равнины или изменяли глубину океана. Иногда приходилось вызывать торнадо, землетрясения или извержения вулкана.

Два адда-она добавили в оригинальную игру больше пяти-сот уровней. Действие второй части развернулось в Древней Греции. Разработчики сохранили знакомый геймплей, улучшили графику и добавили поддержку сетевой игры через модем.

В начале 1997 года **Bullfrog Productions** анонсировала третью часть – *Populous: The Third Coming*. Затем проект сменил свое название на *Populous: The Beginning*. В качестве проводника божественной силы выступал шаман. Пока простой народ размножался и строил деревеньки, он обращал в свою веру дикие племена и искал в неизведанных землях тотемы, дворцы и статуи. Чем больше у тебя оказывалось памятников архитектуры, тем богаче был набор сверхъестественных приемов. К внешности игры не было никаких претензий. Очень здорово смотрелись различные заклинания: выравнивание рельефа земли, ураганы, молнии, огненные шары, размывание почвы, нашествие армии призраков. В 1999 году вышло небольшое дополнение. Увы, на этом история сериала закончилась.

12-е МЕСТО

KING'S QUEST

Жанр: Adventure

Разработчик: Sierra On-Line
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
King's Quest: Quest for the

Crown – 1984 год
King's Quest II: Romancing the Throne – 1985 год
King's Quest III: To Heir is Human – 1986 год
King's Quest IV: The Perils of Rosella – 1988 год
King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder – 1990 год

ПИТЕР МУЛИНЕ ПРЕДЛОЖИЛ НАМ СТАТЬ БОГАМИ

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow – 1992 год
King's Quest VII: The Princeless Bride – 1994 год
King's Quest: Mask of Eternity – 1998 год

С появления *King's Quest: Quest for the Crown* начался плавный переход от текстовых адвенчур к графическим. В 1983 году **IBM** предложила команде **Роберты Вильямс** (Roberta Williams) создать такую игру, которая бы наглядно продемонстрировала покупателям мощи новой модели компьютера. Разработчики

придумали движок AGI. Технология поддерживала EGA-картинку с разрешением 160 на 200 точек и по полной программе нагружала оперативную память. Первая часть покоряла не только передовыми технологиями, но и сюжетом. В королевстве Дэвентри пропали три главных артефакта. Состарившийся правитель звывал к себе рыцаря Грэхема и пообещал ему отдать свою корону, если он вернет потерянные щит, волшебное зеркало и бездонный сундук с золотом. Во второй части Грэхем искал себе невесту. Герой не смог найти подходящую кандидатуру у себя на родине. Что делать? Не сидеть же всю жизнь без жены! Выход подсказало волшебное зеркало. Оказывается, в кварцевой башне томится красавица Вэланис. Разумеется, на пути к избраннице герою предстояло встретить множество сказочных персонажей.

Спустя год вышел третий эпизод. Злой колдун Маннанн похитил наследника престола Александра, а на королевство напал трехглавый дракон. В *King's Quest IV* главная роль отводилась принцессе Розелле. Чтобы спасти своего



SPACE QUEST

умирающего отца, ей пришлось отправиться за тридевять земель за плодами зачарованного дерева.

В 1990 году свет увидел **King's Quest V**. Разработчики значительно улучшили графику, заменили общение посредством текстовых команд на интерфейс с пиктограммами. На сей раз исцеленный король вместе с говорящим филином Седриком разыскивал исчезнувших после урагана домашних, а заодно и три хорошо знакомых артефакта.

В шестой части нам вновь пришлось иметь дело с принцем Александром. Юноше предстояло найти Зеленые острова и покорить сердце королевны. В **King's Quest VII** главные роли достались представительницам слабого пола. Если в четвертом эпизоде принцесса Розелла действовала в одиночку, то в седьмом к ней на помощь пришла мама – королева Вэланис.

Продолжение сериала зрело четыре года. За это время детище Роберты Вильямс подружилось с трехмерной графикой. Движок 3Space рисовал неплохие полигональные пейзажи и даже позволял менять положение камеры. В **King's**

Quest: Mask of Eternity мы управляли не кем-то из королевской четы, а воином Коннором Ли Марром. Ему предстояло отыскать разломанную на четыре части Маску вечности.

11-е МЕСТО SPACE QUEST

Жанр: Adventure
Разработчик: Sierra On-Line
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Space Quest: The Sarien Encounter – 1986 год
Space Quest II: Vohaul's Revenge – 1987 год
Space Quest III: The Pirates of Pestulon – 1989 год
Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers – 1991 год
Space Quest V: The Next Mutation – 1993 год
Space Quest 6: Roger Wilco in the Spinal Frontier – 1995 год

За последние пятнадцать лет сгинуло много замечательных приключений. Среди них **Space Quest**. Героем всех шести эпизодов был неунывающий уборщик космического мусора Роджер Вилко. Всякий раз на его долю выпадало какое-ни-

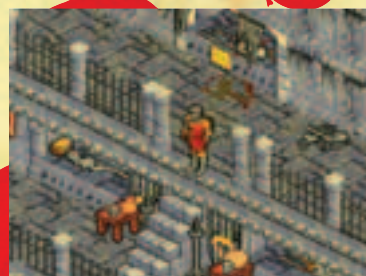
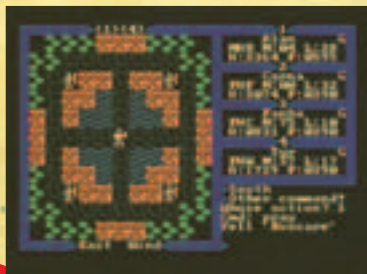
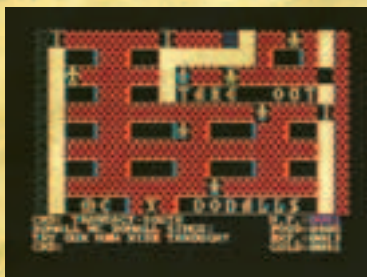
будь безумное приключение. В **Space Quest: The Sarien Encounter** он спасал родную планету от замерзания. Игра хороша всем, тут тебе и нетривиальный сюжет, и интересные загадки, и искрометный юмор. В 1991 году **Sierra**

ГЕРОЕМ ВСЕХ ШЕСТИ ЭПИЗОДОВ БЫЛ УБОРЩИК МУСОРА

On-Line выпустила римейк первой части под названием **Space Quest I: Roger Wilco in the Sarien Encounter** с VGA-картинкой.

Следующие части получились гораздо красивее, да и сценарии заслуживали похвалы. В **Space Quest II** Роджера перевели на должность главного уборщика, но вновь случилась беда – спокойствию галактики угрожали пираты, вздумавшие заполнить мир армией клонированных продавцов страховок. Коварные космические флибустьеры никак не могли успокоиться. В **Space Quest III** они похитили двух программистов и заставили их

писать отвратительные компьютерные игры. Разумеется, на помощь вновь пришел наш герой. В конце игры встречался один забавный момент. Руководитель **Sierra On-Line Кен Вильямс** (Ken Williams) взял к себе спасенных программистов, зато дал от ворот поворот скромному уборщику Вилко. Во всех трех частях команды приходилось набирать с клавиатуры. В **Space Quest IV** появились удобные иконки, обозначавшие то или иное действие. Роджер путешествовал во времени, попадая в **Space Quest X: Latex Babes of Estros**, **Space Quest XII**, и даже бродил по хорошо знакомому **Space Quest** с искусственно состаренной графикой. Пожалуй, самым интересным был пятый эпизод. В нем Вилко становился капитаном космической посудины и отправлялся в Менудский треугольник искать таинственно исчезнувшие корабли. Пересказывать сюжет нет смысла. Лучше все узнать самому, благо игра выглядит сносно даже сейчас. В шестом эпизоде разработчики высмеивали **Wing Commander**, фильм «Бегущий по лезвию бритвы», трилогию «Звез-



ULTIMA

дные войны» и телесериал «Звездный путь». Кстати, на чужеродной планете мутанты резались в игровые автоматы с More Dull Combat 2 и Stooze Fighter 3. Увы, *Space Quest 6* ждал провал. Из-за низких продаж шестой части пришлось отменить создание *Space Quest VII: Return to Roman Numerals*.

10-е МЕСТО

ULTIMA

Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Origin Systems
ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Ultima – 1981 год
Ultima II: Revenge of the Enchantress – 1982 год
Ultima III: Exodus – 1983 год
Ultima IV: Quest of the Avatar – 1985 год
Ultima I: The First Age of Darkness – 1986 год
Ultima V: Warriors of Destiny – 1988 год
Ultima VI: The False Prophet – 1990 год
Ultima VII: The Black Gate – 1992 год
Ultima VII: The Forge of Virtue – 1992 год
Ultima VII, Part Two:

Serpent Isle – 1993 год
Ultima VII, Part Two: Serpent Isle – The Silver Seed – 1993 год
Ultima VIII: Pagan – 1994 год
Ultima IX: Ascension – 1999 год

Первую часть великой RPG Ричард "Lord British" Гэрриот (Richard Garriott) создал двадцать шесть лет назад. *Ultima* была издана фирмой California Pacific Computer, а *Ultima II: Revenge of the Enchantress* распространялась при посредничестве Sierra On-Line. В 1983 году Ричард основал собственную компанию Origin Systems. События всех частей разворачивались в сказочном государстве Britannia (изначально его называли Sosaria). В этом удивительном мире жили люди, гномы, орки, монстры и другие твари, а правил ими Лорд Бритиш. На земли постоянно обрушивались разные напасти, но всякий раз на помощь приходил герой – Аватар. Особенно популярным сериал стал после выхода *Ultima V: Warriors of Destiny*. Игра поражала своей интерактивностью. Повсюду было разбросано

огромное количество предметов, ты мог подойти к NPC и набрать на клавиатуре ключевое слово, а в ответ получить ценные сведения. *Ultima VI: The False Prophet* добилась еще большего успеха. Переход от EGA- к VGA-графике пошел игре на пользу. Значительно упростился интерфейс, появилась поддержка мыши. Разбитая на несколько эпизодов седьмая часть сериала щеголяла первоклассной VGA-картинкой. Интерфейс окончательно заточили под мышку, значительно увеличили размеры фигурок персонажей, а игровое окно стало занимать почти весь экран. В *Ultima VIII: Pagan* окружающий мир стал еще более интерактивным. Почти все предметы разрешили брать в руки, кидать или передвигать. Увеличилось количество NPC. Благодаря новому движку геймеры смотрели на землю не сверху, а в изометрической проекции. Разработчики взялись за адд-он *The Lost Vale*, однако из-за невысоких продаж восьмой части проект закрыли. На создание девятого эпизода ушло пять лет. Большую часть времени заняло написание

трехмерного движка. Сначала разработчики хотели оставить изометрическую проекцию, но потом поместили камеру за спину Аватара. Игру переполняли аркадные элементы. Герой прыгал, карабкался по стенам и даже плавал под

ИГРА ПОРАЖАЛА НЕВЕРОЯТНОЙ ИНТЕРАКТИВНОСТЬЮ

водой. Уровни напоминали полосу препятствий. Казалось, будто ты управляешь Ларой Крофт в штанах и с мечом в руках. В июле 2003 года Origin Systems официально анонсировала онлайн-версию *Ultima X: Odyssey*, хотя слухи о ней возникли гораздо раньше. Увы, счастье длилось недолго – 1 июля 2004 года проект закрыли. Фанаты сериала спросят: «Куда подевалась *Ultima Online* и многочисленные дополнения?» Во-первых, данную часть сериала следует рассматривать как полностью самостоятельное явление.



WING COMMANDER

Во-вторых, игру нельзя считать покойницей – многие игроки до сих пор бродят по онлайн-миру. В-третьих, через несколько месяцев выйдет *Ultima Online: Kingdom Reborn*. EA Mythic обещает перерисовать 14 миллионов картинок с анимацией (тайлов), 9 тысяч игровых объектов и облагородить старенькую графику трехмерными спецэффектами. Как отдельный сериал стоит воспринимать и *Ultima Underworld*.

9-е МЕСТО

WING COMMANDER

Жанр: Simulation

Разработчик: Origin Systems

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Wing Commander – 1990 год

Wing Commander: The

Secret Missions – 1990 год

Wing Commander: The

Secret Missions 2 – Cru-

sade – 1991 год

Wing Commander II: Ven-

geance of the Kilrathi –

1991 год

Wing Commander II: Ven-

geance of the Kilrathi – Spe-

cial Operations 1 – 1991 год

Wing Commander II: Ven-

geance of the Kilrathi – Spe-

cial Operations 2 – 1992 год

Wing Commander Academy –

1993 год

Wing Commander: Privateer –

1993 год

Wing Commander: Privateer –

Righteous Fire – 1993 год

Wing Commander Armada –

1994 год

Wing Commander III: Heart

of the Tiger – 1994 год

Wing Commander IV: The

Price of Freedom – 1995 год

Privateer 2: The Darkening –

1996 год

Wing Commander: Prophe-

cy – 1997 год

Wing Commander: Secret

Ops – 1998 год

В 1988 году двадцатилетний сотрудник **Origin Systems** **Кристофер Робертс** (Christopher Roberts) написал концепцию космического симулятора. Проект получил рабочее название *Squadron*. Со временем игра превратилась в *Wing Commander*.

Для того чтобы подробно описать каждый эпизод, потребуется с десяток страниц. А если пересказывать сюжеты многочисленных фанатских рассказов и неудачной экранизации, то придется издавать специальный выпуск журнала.

Надеемся, что когда-нибудь разработчики предоставят нам повод вспомнить историю великого сериала. Авторы *Wing Commander* по праву считаются королями жанра космических симуляторов. До 1990 года только в легендарной *Elite* удалось реализовать серьезную боевую систему. Остальные игры были банальными аркадами, где один звездолет уничтожал сотни летающих тарелок.

Курсант летной академии Кристофер Блэйр (имя героя досталось от автора игры, а фамилия – результат сокращения двух слов: blue и hair) занимался не только истреблением врагов. После битвы он мог зайти в бар поболтать с другими пилотами или посмотреть статистику на местной доске почета. Каждое более или менее значимое событие сопровождалось классным мультипликационным роликом. Отличительная черта *Wing Commander* – нелинейная кампания. Одни сюжетные ветки вели к победе, другие – к гибели, при этом игрок всегда мог перейти на правильный путь. Сериал отличался от своих конкурентов первоклассной графикой. Первая и вторая

части радовали нас роскошной по тем временам VGA-картинкой с двумястами пятьдесятью шестью цветами. Начиная с *Wing Commander Armada*, разработчики стали использовать трехмерный движок. В *Wing Commander III: Heart of the Tiger* мультяшные сценки сменили видеоролики с известными голливудскими актерами. Роль адмирала Толвина исполнил **Малькольм Макдауэл** (Mal-

СЕРИАЛ ОТЛИЧАЛСЯ ОТ КОНКУРЕНТОВ КЛАССНОЙ ГРАФИКОЙ

colm McDowell), Блэйра сыграл Люк Скайуокер всех времен и народов **Марк Хэмил** (Mark Hamill), а майора Маршала по прозвищу Маньяк – **Томас Уилсон** (Thomas F. Wilson). В следующей части к звездной троице присоединились герой дешевых боевиков **Марк Дакаскас** (Mark Dacascos) и звездный десантник **Каспер Ван Дьен** (Casper Van Dien). В *Privateer 2: The Darkening* снялись **Кристофер Уокен**



DUNGEON KEEPER



LEGEND OF KYRANDIA



(Christopher Walken), **Юрген Прохнов** (Jurgen Prochnow) и **Клайв Оуэн** (Clive Owen). К сожалению, после выхода третьей части Кристофер Робертс покинул Origin Systems и основал свою собственную компанию **Digital Anvil**. Ко-

В НАЧАЛЕ 2000 ГОДА ИЗДАТЕЛЬСТВО ПОХОРОНИЛО ИГРУ

манду разработчиков возглавил его младший брат – **Эрин Робертс** (Erin Roberts). После неудачи с Privateer 2: The Darkening он перебрался в **Microsoft Game Studios**. **Wing Commander: Prophecy** был хорош во всех отношениях: новый движок поддерживал все известные на тот момент графические ускорители, игра учитывала различные физические параметры, не подкачал и геймплей. К сожалению, адд-он **Secret Ops** стал последним эпизодом в славной истории сериала. Покупателям предлагалось бесплатно скачать всю графику из Prophecy и заплатить

деньги только за свеженький набор файлов. Такой способ распространения не понравился геймерам. Неунывающие сотрудники Origin Systems сначала взялись за **Privateer 3**, но потом сосредоточились на заточенном под мультиплеерные баталии **Wing Commander: Strike Team**. Со временем проект переименовали в **Wing Commander Online**. Увы, в марте 1999 года, после провала в прокате экранизации сериала от Криса Робертса, разработку остановили. В планах **Electronic Arts** значился и **Privateer Online** (новый космосим создавался на движке Ultima IX: Ascension), однако в начале 2000 года американское издательство похоронило и эту игру.

8-е МЕСТО

DUNGEON KEEPER

Жанр: Real-Time Strategy
Разработчик: Bullfrog Productions

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Dungeon Keeper – 1997 год
Dungeon Keeper: The Deeper Dungeons – 1997
Dungeon Keeper 2 – 1999 год

Dungeon Keeper – одна из самых разудалых RTS. Придуманная авторами лозунг «хорошо быть плохим» прекрасно выражает суть игры. Повелитель подземелья управлял монстрами, устраивал ловушки, мучил добрых героев в комнате пыток. В отличие от других стратегий юниты были с характером. Они не желали беспрекословно выполнять приказы своего хозяина. В некоторых ситуациях монстров могло не устроить твое подземелье, и они уходили куда глаза глядят. Адд-он порадовал новыми миссиями. В **Dungeon Keeper 2** разработчики не стали вносить особые изменения в геймплей, зато перешли на новый движок.

7-е МЕСТО

LEGEND OF KYRANDIA

Жанр: Adventure
Разработчик: Westwood Studios

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

The Legend of Kyrandia – 1992 год
The Legend of Kyrandia: Hand of Fate – 1993 год
The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge – 1994 год

Отличительная черта **The Legend of Kyrandia** в том, что в каждой части нам приходилось знакомиться с новым героем, хотя знакомые персонажи кочевали из серии в серию. В первом эпизоде главная роль досталась Брэндону, который не подозревает о том, что является наследным принцем волшебного королевства Кирандия и умеет обращаться с магией. Но для начала ему предстояло покататься за все хорошее со злым шутком Малькольмом. Во второй части нам рассказывали о приключениях колдуньи Зантии. Девушка поначалу и не помышляла о подвигах, но ей поручили найти некий спрятанный в центре Земли якорный камень. В третьей героине неожиданно стал негодяй Малькольм. Нам выдавали призовые очки за различные шалости, проделки и дуракавание. Каждый мог действовать по-своему. Всего придумали шесть вариантов прохождения начала игры и три концовки.

6-е МЕСТО

NO ONE LIVES FOREVER

Жанр: First-Person Shooter



NO ONE LIVES FOREVER

**Разработчик:**

Monolith Productions

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ**The Operative: No One Lives Forever – 2000 год****No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way – 2002 год**

Многим хороша *The Operative: No One Lives Forever*. Добротный графический движок LithTech 2.0 не блистал передовыми достижениями, зато поддерживал разрешение текстур 2048 на 2048 пикселей; при этом игра резво работала даже на простеньких компьютерах. Анимация также получилась на загляденье. Сценаристам удалось не перейти очень тонкую грань, за которой грамотно выстроенный фарс превратился бы в безвкусицу. Хорошо, что они придумали не очередного супермена, а эффектную шатенку Кейт Арчер – верную последовательницу Джеймса Бонда. На ее хрупких плечах держалась популярность всего сериала.

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way использовал технологию Jupiter System. Новые приключения Кейт Арчер выкроены по тем же лекалам, что и первая



BALDUR'S GATE

of Amn – 2000 год**Baldur's Gate II: Throne of Bhaal – 2001 год**

Baldur's Gate очень трудно оценить. Ты или сразу забываешь эту великую игру, или влюбляешься в нее с пер-

**КЕЙТ АРЧЕР, МЫ С
НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ
ТВОЕГО ВОЗВРАЩЕНИЯ**

вого взгляда. Фанаты серии могут часами рассказывать о том, как они сражались с главным негодяем Саревом. Разработчики тщательно перенесли правила настольной системы AD&D 2nd Edition. Не подкачал и адд-он *Tales of the Sword Coast*. *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* и дополнение *Throne of Bhaal* получили от прессы менее высокие оценки, но тем не менее и не опустились ниже заданной планки. Несмотря на многочисленные просьбы, **Atari** пока не спешит возрождать сериал. Что ж, очень жаль.

5-е МЕСТО**BALDUR'S GATE****Жанр:** Role-Playing Game**Разработчик:**

BioWare Corporation

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ**Baldur's Gate – 1998 год****Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast – 1999 год****Baldur's Gate II: Shadows**

HERETIC И HEXEN

4-е МЕСТО**HERETIC И HEXEN****Жанр:** First-Person Shooter/Action**Разработчик:** Raven Software**ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ****Heretic – 1994 год****Heretic: Shadow of the Serpent Riders – 1995 год****Hexen: Beyond Heretic – 1995 год****Hexen: Deathkings of the Dark Citadel – 1996 год****Hexen II – 1997 год****Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus – 1998 год****Heretic II – 1998 год**

Heretic всем был хорош: красивая картинка, впечатляющая архитектура уровней, потрясающий геймплей и захватывающий сюжет. Сначала **Raven Software** продавала свое детище по схеме shareware. Игру приобрели около 45 тысяч заказчиков. Затем за распространение взялась **GT Interactive**. Компания реализовала около полумиллиона коробок. Дополнение *Heretic: Shadow of the Serpent Riders* добавило два новых эпизода. Изюминками *Hexen: Beyond Heretic* стали невероятно

Герои Малагримии

нашествие некромантов



ДЛЯ ТЕХ,
КТО ЛЮБИТ
ИГРАТЬ ДОЛГО

Мощный
генератор карт -
новые сценарии
за несколько
минут.

УНИКАЛЬНЫЙ
ИСКУССТВЕННЫЙ
ИНТЕЛЛЕКТ
ГЕРОЕВ

Герои-помощники
самостоятельно
занимаются
развитием городов,
обучением войск,
захватом шахт.



мрачная атмосфера и элементы жанра RPG. Каждый из трех персонажей обладал уникальными способностями, которые позволяли пройти игру различными способами. За графику отвечала усовершенствованная версия DOOM Engine. В адд-он **Hexen: Death Kings of the Dark Citadel** вошли два десятка добротных миссий. **Hexen II** основана на движке Quake. В эпоху графических ускорителей игра смотрелась умопомрачительно. Технические достижения подкреплялись увлекательным сценари-

HERETIC II ОБСТАВИЛА СВОЮ КОНКУРЕНТКУ TOMB RAIDER III

ем, захватывающим геймплеем и возможностью сразиться с друзьями по Сети. Увы, Hexen II кишмя кишела багами. Огромное количество ошибок исчезло из игры лишь после выхода **Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus**. Многие фанаты «Еретика» недоумевали, почему вторая часть сменила классический вид «из глаз» на перспективу от третьего лица. Ничего не поделаешь, дань моде. Игра разошлась скромным тиражом, однако **Heretic II** обставила свою прямую конкурентку **Tomb Raider III** по части визуальных эффектов и изысканности убранства локаций.

3-е МЕСТО

WIZARDRY

Жанр: Role-Playing Game
Разработчик: Sir-Tech Canada

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord – 1981 год

Wizardry II: The Knight of Diamonds – 1982 год

Wizardry III: Legacy of Llylgamyn – 1983 год

Wizardry IV: The Return of Werdna – 1987 год

Wizardry V: Heart of the Maelstrom – 1988 год

Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge – 1990 год

Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant – 1992 год

Wizardry 8 – 2001 год

Wizardry всегда выделялась на фоне других ролевых тщательно проработанным игровым миром. Миры населяли несколько рас. В партию мож-

но было набрать шесть героев. Все части сериала запомнились интересным сюжетом. Чаще всего приходилось искать какой-нибудь сверхмощный артефакт. Так, в первой части события разворачивались вокруг спрятанного в подземелье древнего амулета, во второй герои искали доспехи Алмазного рыцаря и волшебный посох, в третьей – охотились за мистической сферой. В **Wizardry IV: The Return of Werdna** сюжет сделал резкий поворот: геймерам пришлось управлять внезапно ожившим злым волшебником по имени Вердна и вместе с монстрами сражаться против воинов и священников. В пятом эпизоде требовалось спасти заточенного Привратника, а в шестом – отобрать у злого короля некий божественный артефакт.

Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant до сих пор считают едва ли не одной из лучших RPG за всю историю существования жанра. На сей раз события разворачивались не в королевстве Ллилгамин, а в новом мире под названием Гардиа, на просторах которого приключенцы искали звездный шар. Мир Хеен из сериала **Might and Magic** примерно в четыре раза меньше вселенной **Crusaders of the Dark Savant**. Лишь в шестом и седьмом эпизодах были тщательно прорисованные фоны. Предыдущие пять частей использовали простенькую векторную графику, но от этого игры не становились менее интересными.

Работа над **Wizardry 8** стартовала в далеком 1991 году. Авторы несколько раз меняли концепцию, заселяли Гардию новыми персонажами, оттачивали боевой режим, подолгу экспериментировали с доморощенным 3D-движком и только ближе к 1997 году окончательно определились с тем, как должен выглядеть финальный продукт. Игра должна была выйти в 1998 году, однако из-за финансовых трудностей пришлось отодвинуть дату релиза на неопределенный срок. На этом злоключения не закончились. В июле 2001 года **Sir-Tech Canada** оказалась на грани банкротства. Руководство компании закрыло находившиеся на ранней стадии создания **Jagged Alliance 3** и **Wizardry 9**. Многострадальная восьмая часть вышла в свет только благодаря энтузиазму сотрудников компании. В последние месяцы им почти

АльфаКласс

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

не платили денег, но они все-таки нашли в себе силы завершить десятилетний труд.

2-е МЕСТО

MIGHT AND MAGIC

Жанр: Role-Playing Game

Разработчик: New World Computing

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Might and Magic, Book I: Secret of the Inner Sanctum – 1986 год

Might and Magic, Book II: Gates to Another World – 1988 год

Might and Magic III: Isles of Terra – 1991 год

Might and Magic IV: Clouds of Xeen – 1992 год

Might and Magic V: Darkside of Xeen – 1993 год

Might and Magic VI: The Mandate of Heaven – 1998 год

Might and Magic VII: For Blood and Honor – 1999 год

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer – 2000 год

Might and Magic IX – 2002 год

Когда начались работы над первой частью **Might and Magic**, геймеры уже несколько лет подряд с удовольствием путешествовали по мирам **Wizardry** и **Ultima**. Впрочем, Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) не боялся конкуренции. Также автор легендарного сериала понимал, что не стоит слепо следовать правилам AD&D. Система была хороша для настольных игр, но для компьютерных нужны преобразования. Канегем изменил привычный набор атрибутов: добавил точность стрельбы, удачу и поменял названия некоторых способностей. Затем он добавил к четырем

тор, меняющий характеристики базового оружия. Обычный длинный меч становился обсириановым или магическим. Мы должны были основательно прокачать свои умения и хорошенько подготовиться к финальному бою. Иногда приходилось даже решать лингвистические и математические головоломки.

Первый эпизод добился огромного успеха. Через два года народ получил продолжение. Игра отличалась от предшественницы улучшенной графикой и значительно увеличенными размерами виртуального мира. Затем Джон взял перерыв для создания не менее увлекательной серии **King's Bounty**. После этого он сотворил так называемую трилогию древних: **Might and Magic III**, **Might and Magic IV: Clouds of Xeen** и **Might and Magic V: Darkside of Xeen**.

Четырнадцать лет назад казалось, что разработчики будут и дальше штамповать по одной игре в год. Благо оригинальных идей хватало. Ан нет, команда Канегема переключилась на **Heroes of Might and Magic** и терпеливо ждала появления новых технологий. В эпоху графических ускорителей **New World Computing** вспомнила о прославленном сериале и принялась мастерить продолжения. **Might and Magic VI: The Mandate of Heaven** по праву считается шедевром. Здорово смотрелся и седьмой эпизод. Значительно хуже выглядел восьмой, а девятый и вовсе прошел незамеченным.

1-е МЕСТО

DUNE

Жанр: Adventure, Real-Time Strategy

Разработчик: Cryo Interactive, Westwood Studios, Intelligent Games

ПРЕДСТАВИТЕЛИ СЕРИИ

Dune – 1992 год

Dune II: The Building of a Dynasty – 1992 год

Dune 2000 – 1998 год

Emperor: Battle for Dune – 2001 год

Все помнят **Dune II** как одну из родоначальниц жанра RTS. Однако первая часть сериала была адвенчурой с элементами стратегии. Создание игры могли отменить, ведь в 1990 году руководители **Virgin Games** посчитали, что творение **Cryo Interactive** будет конкурировать с одноименным проектом

ГЕРОИ МАГ И МАГИИ

НАШЕСТВИЕ НЕКРОМАНТОВ

ДЛЯ ТЕХ, КТО
ДУМАЕТ

Игра за
принципиально
разные расы
заставляет
постоянно искать
новые решения.



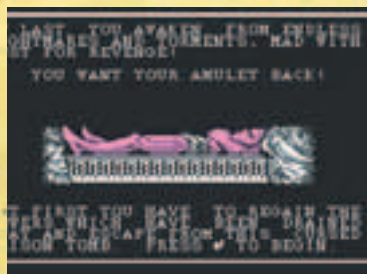
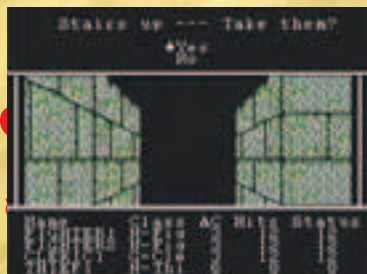
ИЗМЕНЯЕМЫЙ
МИР

Вы можете
вырубать леса,
основывать
свои заставы
и поселения,
менять тип
ландшафта.



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ





WIZARDRY



MIGHT AND MAGIC



DUNE



Westwood Studios. Однако разработчики все-таки уговорили издательство продолжить финансирование своего детища. Авторы черпали вдохновение не в знаменитом романе **Фрэнка Герберта** (Frank Herbert), а в фильме **Дэвида Линча** (David Lynch) 1984 года. Геймер путешествовал на орнитоптере по планете Арракис, общался с другими персонажами, защищал местных жителей – фрименов от песчаных червей, покупал оружие и специальные приспособления у контрабандистов, воевал со зловыми харконненами и, конечно же, добывал драгоценное вещество спайс. Сложно выделить какую-то главную причину успеха **Dune II**. Игра снискала невероятную популярность благодаря удобной экономической модели, возможности создать свою армию, увлекательным сражениям (на планете были три противоборствующие стороны), выверенному балансу сил, качественной VGA-графике. Народ строил харвестеры, наматывал на гусеницы пехоту, захватывал полуразрушенные здания и чинил потрепанную в боях технику. **Dune 2000** оказалась ничем

не примечательной поделкой на стареньком движке Command & Conquer. Видимо, авторы захотели заработать денег на прославленном имени и не посчитали нужным выкладываться по полной программе.

И ДРУГИЕ...

К сожалению, мы не рассказали о целой россыпи известных игр, но тогда статья разрослась бы до невероятных размеров. Так что ограничимся лишь перечислением названий. Надеемся, что рано или поздно возродятся стратегии **KKND**, **Cyberstorm**, **MechCommander**, **Imperium Galactica**, **Space Empires**, **Syndicate**, **War Wind**, **M.A.X.**, **Age of Sail**, **Dark Reign**, **Steel Panthers** и **Imperialism**. Быть может, воскреснут как реалистичные симуляторы **Harpoon**, **War-Birds**, **Armored Fist**, **Longbow**, **Red Baron**, **F-22 Lightning** и **Flight Unlimited**, так и футуристические **Freospace**, **Independence War**, **X-Wing** и **TIE Fighter**. Мы будем рады встрече с гонками **Moto Racer**, **Motocross Madness**, **V-Rally**, **Monster Truck Mad-**

ness; адвенчурами **Goblins**, **Maniac Mansion**, **EcoQuest**, **Discworld**, **Shivers**; экшенами **Earthsiege**, **Spec Ops**, **CyberStrike**, **Uprising**, **Heavy Gear**; аркадами **Lemmings**, **Croc**, **Jazz Jackrabbit**; ролевками **Pool of Radiance**, **Dark Sun**,

дях по сей день. Например, создатель **Jazz Jackrabbit** **Клифф Блезински** (Cliff Bleszinski). Правда, сейчас он занят другими проектами. Не спешите ругать авторов того или иного сериала. Вдруг судьба распорядится так, что поднадоевшая мыльная опера внезапно исчезнет и через несколько лет ты по ней заску-чаешь? **PCG**

НАРОД СТРОИЛ ХАРВЕСТЕРЫ И ДАВИЛ ВРАЖЕСКУЮ ПЕХОТУ

Ultima Underworld и лайфсима **Creatures**.

Как видишь, за последние десять – пятнадцать лет погибло более полусотни великолепных сериалов. Жаль, что авторы оригинальных игр уже не соберутся вместе. Многие из-за финансовой нестабильности оставили прежние места работы и перебрались в другие компании, а некоторые и вовсе распрощались с индустрией электронных развлечений. Так, отец **Wing Commander** **Кристофер Робертс** последние годы трудится на благо кинокомпании **Ascendant Picture**. Лишь считанные единицы работают в своих сту-



2-4
классы
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав.57, 2-ой эт.



ВАСИЛИЙ УТЕКИН
ЮРИЙ РОЗАНОВ
ВАСИЛИЙ СОСЛОВЬЕВ



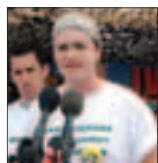
www.electronicarts.ru

[illegible]

Wii

[illegible]

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Келли Доэрти,
«Ветераны
Ирака против
войны»

Я служила в госпитале в Ираке. И хочу, чтобы люди знали правду о военной службе. То, что говорят армейские чины, далеко не всегда правда. Такая агитка, как онлайн-шутер **America's Army**, вводит американскую молодежь в заблуждение. Вот почему недавно организация «Ветераны Ирака против войны» предупредила геймеров: хорошенько подумайте, прежде чем вступать в ряды вооруженных сил. Война – это не игра!



Недавно легендарной ролевой игре **Fallout** исполнилось десять лет. Желая отпраздновать юбилей вместе с геймерами, студия **Bethesda Softworks** предложила поучаствовать в конкурсе на лучший перк. Для тех, кто не в курсе, перк – уникальная черта персонажа. Например, атака персонажем сразу нескольких противников. Правила конкурса читай здесь: fallout.bethsoft.com/vault/falloutcontest.html. Победитель попадет в титры **Fallout 3** и получит хороший приз. Результаты конкурса будут оглашены в конце ноября.

16

гигабайтов – столько места на жестком диске потребует **Crysis**

SHADOWRUN ПОГУБИЛ FASA



Еще весной появились слухи, что многопользовательский шутер **Shadowrun** станет лебединой песней **FASA Studio**. Анонимный автор распространил в интернете сообщение: безграмотное руководство загубило компанию и после релиза игры она будет закрыта владельцем – корпорацией **Microsoft**. Тогда руководство FASA опровергло информацию. Мол, со студией все в порядке, просто были небольшие сокращения в связи с близящимся завершением работы над **Shadowrun**. Увы, слухи оказались правдой. FASA больше нет. Одной из главных причин закрытия компании стал крах **Shadowrun**. Шутер, который должен был объединить персональщиков и консольщиков на поле боя, не пользуется спросом. С момента



релиза в США продано около 150 тысяч экземпляров игры для Xbox 360 и жалкие 12 тысяч – для Windows Vista.

Примерно половина сотрудников FASA перешли на службу в **Microsoft Game Studios**. Остальные отправились на биржу труда. «Я горд, что работал с такими талантливыми ребятами, и знаю: они продолжают делать убойные игры!» – сказал бывший глава FASA **Митч Гайтлман** (Mitch Gitelman).

Напомним, студия FASA сделала себе имя на сериях **MechWarrior** и **Crimson Skies**. Их дальнейшая судьба пока не известна. В то же время Microsoft заверила, что продолжит поддерживать **Shadowrun** технически.

ГЭРРИОТТ ПОЛЕТИТ В КОСМОС



Гэрриотт готовится к полету.

Культовый гейм-дизайнер **Ричард Гэрриотт** (Richard Garriott) осуществит свою детскую мечту и полетит в космос. Создатель вселенной **Ultima** и руководитель разработки онлайн-ролевки **Tabula Rasa** станет шестым космическим туристом. Полет, организованный частной компанией **Space Adventures**, намечен на 16 октября 2008 года. Большую часть времени на международной космической станции (МКС) Гэрриотт планирует посвятить научным исследованиям. Например, он будет изучать поведение белков в условиях невесомости.



Любовь к космосу Ричарду привил его отец – американский астронавт **Оуэн Гэрриотт** (Owen Garriott). На протяжении многих лет гейм-дизайнер говорил во всех интервью о своем намерении побывать на орбите, и вот сказка становится явью. Правда, придется заплатить не меньше 20 миллионов долларов. Таких денег у Гэрриотта пока нет. Однако он уверен, что быстро соберет необходимые средства, и уже пригласил спонсоров к сотрудничеству. Если ты директор макаронной фабрики и хочешь снять рекламный ролик в космосе, обращайся к Ричарду.

ACTION

Акелла



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Фантастическая игра с патриотичным сюжетом
- Сочетание ураганных перестрелок и элементов тактики
- Возможность управлять огромными шагающими роботами
- Возможность командовать отрядом подчиненных
- Богатый арсенал: стационарное, снайперское, противотанковое оружие, мины, взрывчатка

2025

БИТВА ЗА РОДИНУ



www.akella.com

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОКОЛ", "М.Вирс", "БитЗона" и "Настоящие"

© 2007 ООО "Акелла", © 2007 Primal Software
 Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
 Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.stgames.ru
 Отдел продаж: Москва, (495) 363-4614, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mskbox.ru;
 Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellask@ekg.ru
 Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



Soldner была посредственностью.

Многопользовательский шутер **Soldner 2: Mercenary War**, скорее всего, не увидит свет. На днях разработчик игры немецкая компания **gEasy Development** разорвала контракт с издателем **JoWood Productions Software AG**. Учитывая, что до релиза игры оставалась всего пара месяцев, поступок довольно странный. Впрочем, нам не известны причины конфликта, они не разглашаются. Можно предположить, что контракт был аннулирован из-за финансовых разногласий. Потеряв издателя, gEasy Development сообщила, что не осилит разработку **Soldner 2** в одиночку и проект заморожен. Возможно, навсегда.

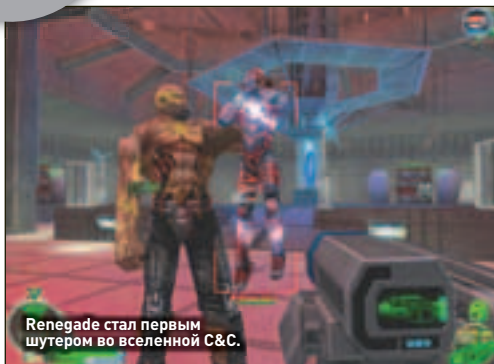


Добро пожаловать в The Club.

Американское издательство **Activision** приобрело студию **Bizarre Creations**. Ливерпульская компания хорошо знакома братьям-консольщикам по гоночной серии **Project Gotham Racing**, а нам – по аркаде **Geometry Wars: Retro Evolved** и выходящему в следующем году экшену **The Club**. Студия сохранит свое имя и весь штат сотрудников. Причина покупки проста – Bizarre поможет Activision вторгнуться на рынок гоночных симуляторов. Сейчас студия готовится начать работу над двумя проектами AAA-уровня. Один из них, разумеется, рейтинг, а второй, судя по намекам, экшен с акцентом на сильный сюжет.

ХОДЯТ
СЛУХИ

ЕА ДЕЛАЕТ С&С-ШУТЕР?



Renegade стал первым шутером во вселенной С&С.

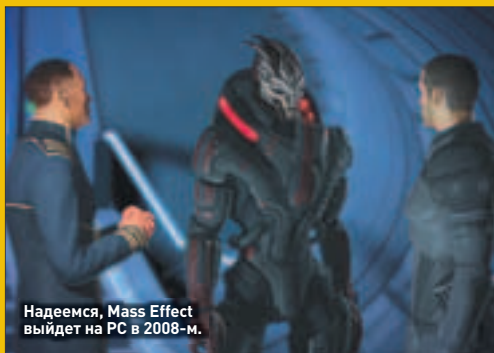


Узнаете молодцев?

В 2002 году издательство **Electronic Arts** попыталось привлечь новых фэнов к своей самой популярной RTS-серии. Компания выпустила шутер **Command & Conquer: Renegade**. Игра удостоилась неплохих рецензий, была начата разработка сиквела, однако продажи **Renegade** оказались ниже прогнозируемых и проект свернули. Спустя пять лет **EA** успешно возродила серию **Command & Conquer (Tiberium Wars** – одна из самых кассовых игр года) и, по слухам, подумывает о втором FPS в мире Кейна и GDI. Пересуды начались после того, как компания сообщила, что ищет звукового дизайнера для работы над новым шутером от первого лица, действие которого развернется в хорошо всем

знакомой научно-фантастической вселенной. «Электроники» владеют правами на многие популярные sci-fi серии, включая **System Shock**, **Wing Commander** и **Syndicate**, но ни одна из них не сравнится по степени известности с **Command & Conquer**. Кроме того, инкогнито из **EA** вроде бы подтвердил начало разработки нового С&С-шутера и даже указал, что в плане геймплея игра будет напоминать серию **Battlefield**. Впрочем, официальные лица отказались комментировать слух. Вряд ли нас ждет сиквел **Renegade**. Скорее всего, **Electronic Arts** предложит абсолютно свежую историю в хорошо знакомом сеттинге. С нетерпением ждем официального анонса.

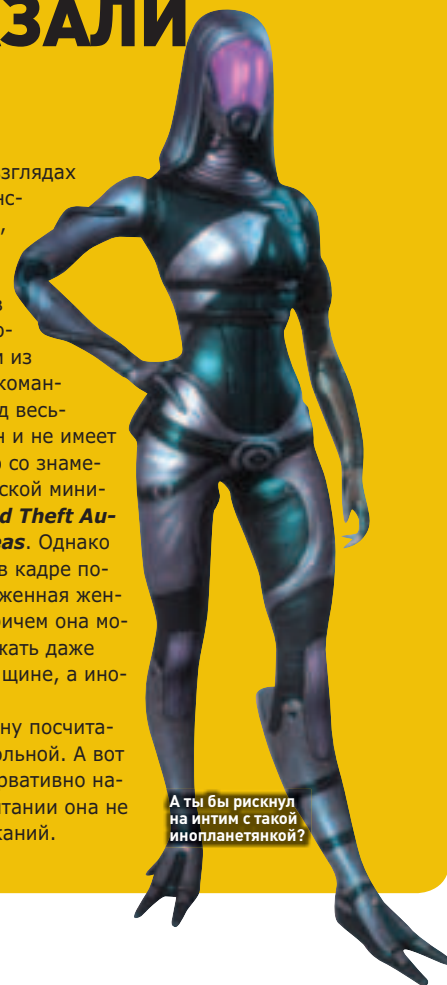
MASS EFFECT НАКАЗАЛИ ЗА ОБНАЖЕНКУ



Надеемся, Mass Effect выйдет на PC в 2008-м.

20 ноября поступит в продажу новая ролевая игра от канадской **BioWare** – научно-фантастическая **Mass Effect**. К сожалению, пока только на Xbox 360. Однако пример **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Jade Empire** говорит в пользу того, что порт на PC неизбежен. Впрочем, речь не о сроках выхода игры на персоналке. Забавно, как оценили **Mass Effect** рейтинговые организации США и Великобритании. В Америке игра получила Mature (от 17). В Англии же посчитали, что RPG подходит для всех, кому уже исполнилось двенадцать лет. Причина рас-

хождений во взглядах кроется в единственной сцене, где по сюжету герой может вступить в интимные отношения с одним из членов своей команды. Сам эпизод весьма целомудрен и не имеет ничего общего со знаменитой эротической мини-игрой из **Grand Theft Auto: San Andreas**. Однако на мгновение в кадре появляется обнаженная женская грудь. Причем она может принадлежать даже не земной женщине, а инопланетянке. В США эту сцену посчитали слишком вольной. А вот в менее консервативно настроенной Британии она не вызвала нареканий.



А ты бы рискнул на интим с такой инопланетянкой?

ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

ARMED ASSAULT - QUEENS GAMBIT

Акелла

ARMA

ОТВЕТНЫЙ ХОД

МАСШТАБНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ARMED ASSAULT



«Arma: Ответный ход». Время прохождения новой кампании засчитывается в срок службы по призыву: убедитесь в реалистичности новой игры и спешите на защиту виртуальной Родины!



- ★ 6 дополнительных средств передвижения по воде, воздуху и земле
- ★ Управление и торговля ресурсами
- ★ Нелегальные оружейные дилеры
- ★ Уникальные режимы сетевой игры: Battle for Porto и Urban Reid



© 2007 Bohemia Interactive (All rights reserved). This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2007 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Open AL Copyright © 1999-2001 Creative Technology Ltd. Vorbis Sound Compression Codec Copyright © 2001 Xiphophorus. Speech Codec Copyright © 2002 Jean-Marc Valin. <http://www.armedassault.com> Arma: Queen's Gambit

- Новая одиночная кампания из 7 миссий ★
- 2 многопользовательских и 3 одиночных сценария ★
- Новый остров с уникальным ландшафтом ★
- 6 новых классов бойцов ★



www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Напечатано по лицензии. Представитель на Украине: "Мираторг" - www.miratorg.com.ua
 Тел. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: info@akella.com Адрес доставки: www.akella.com
 Сетевая продажа: Москва, (495) 363-46-14, network@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 252-49-67, akella@akella.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 256-79-42, akella@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.ru
 Екатеринбург, (343) 257-04-42, akella@akella.ru
 Представитель на Украине: "Мираторг" - www.miratorg.com.ua
 Филiaal ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские продажи) по адресу: компания "Акселла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голышова, д.37, телефон (812) 252-49-67.



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

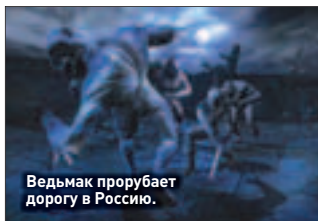


Трой Скиннер,
продюсер
Monolith
Productions

Имя **Project Origin** было выбрано самими геймерами, и оно отлично подходит для сиквела **F.E.A.R.** Более того, оно символизирует второе рождение этой FPS-серии. Команда **Monolith Productions** с удовольствием читала и обсуждала названия, предложенные игроками. Что ж, геймеры сделали свое дело – дали шутеру имя. Теперь дело за нами – мы обязаны сделать превосходную игру, никак не меньше!



«ВЕДЬМАК» ТОРОПИТСЯ В РОССИЮ



Ведьмак прорубает
дорогу в Россию.

Ролевой экшен по мотивам фэнтези-саги «Ведьмак» польского писателя **Анджея Сапковского** (Andrzej Sapkowski) пришлось ждать почти пять лет. К счастью, томление близится к концу. Польская студия **CD Project** клятвенно пообещала: переносов даты выхода больше не будет. А это значит, что всего через несколько дней ты сможешь поиграть в долгожданную **The Witcher**. И что самое интересное – российские геймеры получат игру раньше, чем весь остальной мир! Как так? А вот так! Российский издатель «Ведьмака» компания **«Новый Диск»** обещала не затягивать с релизом и выпустить игру этой осенью. Однако никто даже предположить не мог, что издательство совместно с крупнейшей отечественной розничной сетью по продаже бытовой техники и электроники **«Эльдорадо»** готовит поистине царский подарок. У нас есть достоверная информация о том, что по всей России **The Witcher** будет продаваться в магазинах «Эльдорадо» на два дня раньше, чем в остальных странах, а именно 24 октября.

WOLFENSTEIN НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ



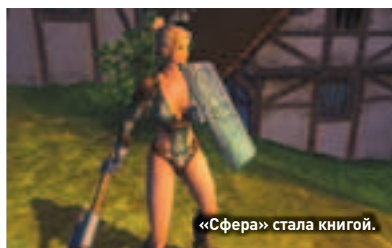
Эвери написал отличный
сценарий «Сайлент Хилл».



Эвери говорит, что актер,
выбранный им на роль Блажковича,
словно сошел с этой обложки.

Первая киноадаптация игры **id Software** не увенчалась успехом – боевик **Doom** провалился в прокате. Однако, возможно, второй блин не выйдет комом. В этом по крайней мере уверен сценарист и режиссер фильма **Return to Castle Wolfenstein** **Роджер Эвери** (Roger Avery). Человек, получивший вместе с **Тарантино** «Оскара» за сценарий **«Криминального чтива»** и сумевший грамотно перенести хоррор-серию **Silent Hill** на большой экран, обещает сделать конфетку из популярного шутера от **Gray Matter Interactive** и **id Software**. В своем недавнем интервью Эвери попросил фэнов игры не волноваться и принять как должное некоторые изменения сюжета:

– Фильмы делаются по своим правилам, и невозможно снять точную копию книги или игры. Штурмы бункеров, подрывы дамб и поездов и безостановочный отстрел нацистов – вот о чем будет мое кино. Оно будет верно духу игры. Эвери планирует сделать фильм более реалистичным, чем игра. Большинство сцен развернется в том самом замке Вольфенштайн, но будут и «вылазки» на природу. Эвери уже присмотрел актера на роль отважного бойца Блажковича и хочет приступить к съемкам будущей весной. Вполне возможно, одновременно с премьерой фильма выйдет и новый шутер из серии **Wolfenstein**, который сейчас разрабатывает студия **Raven Software**.



«Сфера» стала книгой.

На Западе релиз любой хитовой игры подкрепляется выпуском книг по мотивам. У нас же в стране такой бизнес-подход все еще в диковинку. Первым его применила студия **GSC Game World**, выпустившая вместе с издательством **«Эксмо»** цикл романов, посвященный **«Героям уничтоженных империй»**. А недавно свою серию книг под брендом «Сфера» при поддержке издательского дома **«Гелеос»** запустила компания **NIKITA.ONLINE**. Первый роман, действие которого разворачивается в известной виртуальной вселенной, уже вышел, на подходе еще два.

[gamer] **Всегда
в игре**

Представляет **Gamer News**

Теперь, чтобы узнать последние новости игрового мира, достаточно воспользоваться мобильным телефоном. Просто позвоните на номер 0544 и прослушайте всю необходимую информацию – самые свежие новости и список выходящих в ближайшее время игр.*

Портал 0544 – первый голосовой портал для геймеров. Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* Стоимость минуты прослушивания 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [GAMER] можно узнать на страницах **16–17** этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

Акелла

РЕКЛАМА

РvР - ПОРВИ ВСЕХ ПОПОЛАМ!

FURY



auran

Fury is copyright 2007 Auran Games Pty Ltd. All rights reserved. "Auran", the Auran logo, "Fury" and the Fury logo are trademarks or registered trademarks of Auran Holdings Pty Ltd. All other trademarks are properties of their respective owners and are used with permission. All rights reserved. For more information, see <http://www.unleashthefury.com>



www.akella-online.ru

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Неполное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com,
Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natalya@cdngames.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@netbox.ru Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akellat.ru
Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellaekb@yandex.ru

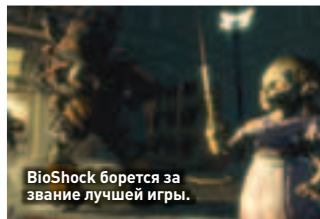
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua,
Филиал ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла
online

СКАНДАЛ
МЕСЯЦА

ВОЙНА ЗА СПАРТУ



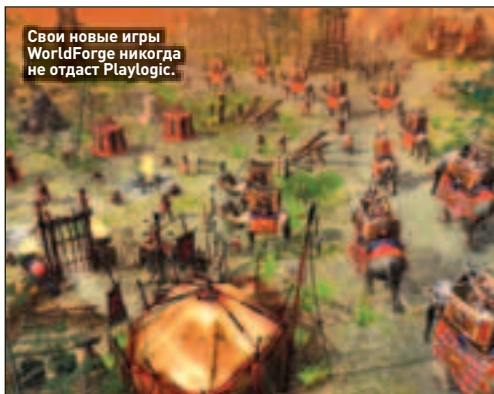
BioShock борется за звание лучшей игры.

Британская академия кино и телевизионных искусств (BAFTA) объявила номинантов **Video Game Awards 2007**. Игры-претенденты следовало представить жюри до 6 сентября, поэтому, например, еще не выпущенный шутер **Crysis** попал в список номинантов, а, скажем, **Assassin's Creed** – нет. За звание «Лучшая игра» поборются **BioShock**, **Crysis**, **Gears of War** и **Kane & Lynch: Dead Men**. **Command & Conquer: Tiberium Wars** и **World in Conflict** претендуют на титул главной стратегической игры. Ну а лучшей онлайн-забавой могут стать **Battlefield 2142**, **World in Conflict** и **World of Warcraft: The Burning Crusade**.



Сэм и Макс против Санты.

Компания **Telltale Games** объявила, что второй сезон приключенческой игры **Sam & Max** начнется 8 ноября с выпуска серии **Ice Station Santa**. На этот раз рассудительный пес Сэм и истеричный кролик Макс сразятся с самым невероятным врагом, которого только можно представить, – с Санта-Клаусом. Спасут ли детективы-любители Рождество, или детишки всего мира останутся без подарков? Следующий эпизод **Sam & Max Season Two** выйдет 10 января 2008 года. Всего «Второй сезон» будет насчитывать пять серий – на одну меньше, чем «Первый». Впрочем, сотрудники **Telltale Games** настаивают: качество важнее количества.



Свои новые игры WorldForge никогда не отдаст Playlogic.

Воронежская студия **WorldForge** поведала миру о разрыве отношений с голландским издательством **Playlogic**. Причина конфликта, как водится, финансовая. В 2005 году **Playlogic** стала мировым издателем стратегии «**Войны древности: Спарта**» (на Западе игра известна как **Ancient Wars: Sparta**). Компания должна была оплатить примерно 70 процентов стоимости разработки проекта. Однако на деле вышло иначе – «спонсором» выступил российский издатель **Play Ten Interactive**, а **Playlogic** ограничилась обещаниями будущих выплат. В результате, когда **Ancient Wars: Sparta** увидела свет (и, между прочим, удостоилась хороших отзывов и стала хитом в Ан-



Говорят, на Playlogic обижена дюжина студий.

глии), **WorldForge** пришлось расторгнуть все соглашения с **Playlogic**. Спустя тридцать дней после разрыва отношений права на игру вернулись разработчику. Тем не менее **Ancient Wars: Sparta** продолжают нелегально продавать на Западе. Самое печальное, что, как только **WorldForge** «послала» нечистоплотного бизнес-партнера, голландцы тут же попытались зарегистрировать свои права на **Ancient Wars: Sparta**. Также руководство **Playlogic** обвинило воронежских разработчиков во лжи и попытке испортить репутацию компании и подало на них в суд. Однако пока издатель не опроверг ни единого обвинения, а ограничился общими словами.

БОЛЛ С НОВА В ИГРЕ



Уве не сдаётся!

Качество фильмов **Уве Болла** (Uwe Boll) настолько низкое, что солидные игровые компании больше не желают с ним сотрудничать. Однако одиозный режиссер не расстраивается и намерен и впредь снимать кино по мотивам игр. Вот только проекты он теперь выбирает попроще. Так, за последний месяц Уве обзавелся правами на экранизацию **Legend: Hand of God** и **Zombie Massacre**. Первая – фэнтезийная action/RPG от немецкой студии **Arrow in the Head**, вторая же – кровавый экшен, разрабатываемый **1988 Games** (тоже, кстати, германского «гражданства»). Обе



Legend: Hand of God станет фильмом.

игры весьма сомнительной ценности, однако Болл настаивает, что сделает конфетку из любого г... э-э-э... материала. Фильмы планируется выпустить в 2009 году. Бюджет каждой картины не превысит 10 миллионов долларов, что по меркам современной киноиндустрии очень немного. Тем временем не сидит без дела и режиссер провального **Doom** **Анджей Бартковяк** (Andrzej Bartkowiak). Ему предстоит перенести на большой экран **Street Fighter**. Эта культовая файтинг-серия до сих пор процветает на консолях, а вот на PC не появлялась с 1994 года.

о т е л ь У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Индустриальный пейзаж в отдаленный горный район, в отдал «У погибшего альпиниста». Веселая солнечная зима парализовала движение и строго приказывает остаться в тишине пещеры. Неожиданно для себя герой оказывается в самом центре таинственных событий. В старом отеле, где он поселился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Похороны падают на вес... Все ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интригующий сюжет дополняются великолепной графикой.



www.akella.com



ХИТ ZONA

М. Видео

Настройте!

Российская продукция и материалы фирмы "СОЮЗ", "М. Видео", "Акелла" и "Настройте!"

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное использование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.zdgame.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, nafilyu@zdgame.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@mgbo.ru; Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellagostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellarsk@akella.com; Екатеринбург, (343) 267-34-42, akellask@sky.ru. Представитель на Украине "Мультирейд" - www.multitrade.com.ua. Фирменный ООО "Толет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-65.



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дэвид Перри,
продюсер
Acclaim Games

Некоторое время назад я создал компанию **Game Investors**, которая помогает разработчикам найти финансирование для их проектов. И я вам скажу, что сейчас выбить деньги в тысячу раз сложнее, чем в те времена, когда я делал **Earthworm Jim**. Многие талантливые разработчики покидают индустрию, потому что не могут найти средства. Или им приходится халтурить и делать дрянные игры по кинолицензиям.



Мур приговорен к смертельной инъекции.

Суд Алабамы принял к рассмотрению апелляцию двадцатитрехлетнего афроамериканца **Девина Мура** (Devin Moore), застрелившего в 2003 году двух офицеров полиции и приговоренного за это злодеяние к смертной казни. Адвокат Мура требует пересмотра дела, поскольку суд, вынося приговор, не учел пагубного влияния на юную психику экшенов **Grand Theft Auto III** и **Grand Theft Auto: Vice City** и тяжелого детства подзащитного. «Он не понимал, что делает, когда стрелял», – уверяет юрист. Решение по апелляции пока не принято.

40

процентов аудитории казуальных игр – офисные работники

CODEMASTERS НЕ ЗАБУДЕТ МАКРЕЯ



МакРей покинул гоночный спорт в 2004-м.

15 сентября погиб **Колин МакРей** (Colin McRae). Тридцатидевятилетний британский автогонщик разбился на вертолете вместе с сыном Джонни и двумя друзьями семьи. Катастрофа произошла в Шотландии, рядом с домом МакРей. За штурвалом был сам Колин. Предположительно причиной аварии стала механическая неисправность. Смерть МакРей стала шоком для миллионов фэнов автоспорта. Начиная с 1993 года Колин выиграл двадцать пять гоночных турниров. В 1995-м он победил на чемпионате мира по ралли и стал национальной легендой. Королева **Елизавета II** лично вручила ему орден Британской Империи. А в 1998 году английское издательство **Code-**



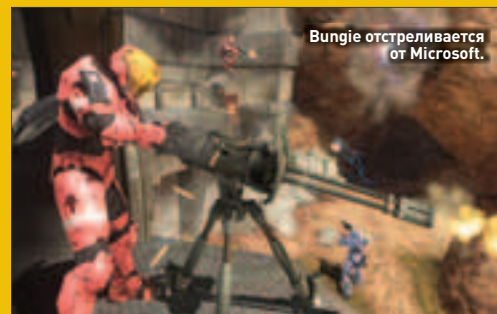
DiRT стала последней прижизненной игрой МакРей.

masters запустило серию гоночных симуляторов **Colin McRae Rally**. Всего на сегодняшний день вышло шесть частей, причем последняя из них – **Colin McRae: DiRT** – вдохнула новую жизнь в франчайз. DiRT разошлась 500-тысячным тиражом только за первую неделю продаж и стала хитом в США, где симулятор имени МакРей раньше не пользовался особым успехом. Руководство Codemasters выразило свои соболезнования семье автогонщика. «Это честь, что мы работали с Колином», – сказано в пресс-релизе компании. – Мы всегда будем помнить его». Официальных подтверждений пока нет, но, вероятно, серия Colin McRae будет продолжена.

BUNGIE ПРОЩАЕТСЯ С MICROSOFT?



Halo 3 бьет рекорды.



Bungie отстреливается от Microsoft.

Шутер **Halo 3** для консоли Xbox 360 побил все рекорды по продажам за первый день. Всего за двадцать четыре часа с момента премьеры игра принесла 170 миллионов долларов. Заметим, что фильм «Человек-паук 3» за первый уик-энд заработал меньше – 151 миллион. Представители **Microsoft** назвали дебют Halo 3 самым успешным стартом продукта за всю историю индустрии развлечений. Надеемся, на этот раз компания подготовит толковый порт на PC, а не тот ужас, который нам подсунили под видом **Halo 2**. Сверхуспешный старт Halo 3 породил слухи о том, что разработчик серии компания **Bungie** прекра-

щает сотрудничать с Microsoft. Согласно неофициальной информации, многие сотрудники студии устали от Halo и не желают делать сиквелы до конца своих дней. Не нужно быть экспертом, чтобы сказать: Bungie не может порвать с Microsoft, поскольку с 2000 года принадлежит этой могучей корпорации. Скорее всего, некоторые сотрудники все-таки подумывают об уходе. Вскоре Bungie может стать такой же кузницей кадров, как знаменитая **Blizzard Entertainment**, работники которой создали множество студий по всему свету.

На смену старой Легенде приходит новая!

Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку, из глубин Карибского моря восстают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.

Вас ожидают:

- ☠ Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
- ☠ Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
- ☠ Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
- ☠ Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
- ☠ Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на загорелых лицах
- ☠ Уникальные стили фехтования: топор против сабли!

Город
Потерянных
Кораблей

из серии
«Возвращение
Легенды»

Корсары

РЕКЛАМА



ИГРОВАЯ ЗОНА

М. Сигор

Настройка!



Seaward.Ru

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msbbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 221-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellab@yky.ru

Представитель на Украине "Мультигемма" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
издания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла



Грин решил поиграть.

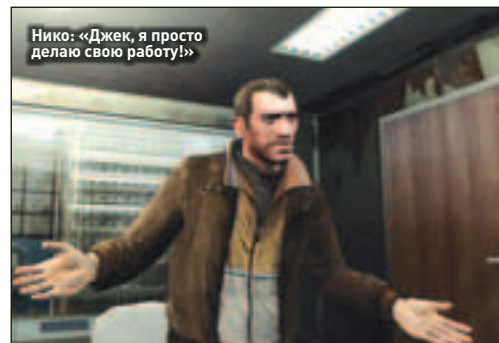
Американский рэпер **Master P** и комедийный актер **Сет Грин** (Seth Green) объединили усилия, чтобы создать ролевую игру, посвященную... хип-хопу. Разработку будут вести их компании: **P Miller Enterprises, Stoop-id Monkey Prods** и **ShadowMachine Films**. Игра получила название **Play the Industry**, и по духу она более всего походит на **The Sims**. Ты сможешь попытаться стать популярным рэп-исполнителем, профессиональным спортсменом или даже влиятельным политиком. Выход этого довольно сомнительного проекта намечен на 2009 год, но мы не удивимся, если игра никогда не увидит свет.

ХОДЯТ
СЛУХИ

ТОМПСОНА УБЬЮТ В GTA IV?



...Томпсон бежал, петляя, как заяц...

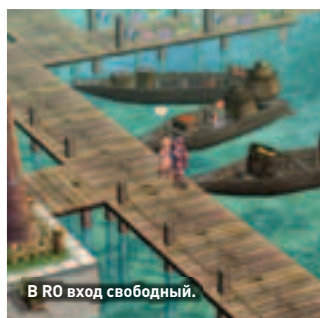


Нико: «Джек, я просто делаю свою работу!»

Флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson), который не тратит времени на сон, еду и личную жизнь, полностью посвятив себя борьбе с игровой индустрией, собирается запretить релиз **Grand Theft Auto IV**. Нам начинает казаться, что у мужика паранойя. На этот раз Джек утверждает: в GTA IV... его убьют. Мистер Томпсон прочитал в журнале, что одним из первых заданий Нико (так зовут главного героя игры) станет устранение адвоката Тома Гольдберга. Согласно сюжету, юрист является противником электронных развлечений и его девиз: «Людей убивает не оружие, а видеоигры!»

– Тот факт, что адвокат, приконченный Нико, то-

же борется с игровой индустрией, четко указывает на меня в качестве прообраза, – говорит Джек Томпсон. – И это уже не первый раз, когда **Rockstar Games** и **Take-Two Interactive** хотят меня «ужалить». Пару лет назад они пытались выставить меня педофилом-бисексуалом. В свойственной ему резкой манере Джек потребовал вырезать из GTA IV эпизод с убийством адвоката. В противном случае он воспрепятствует выпуску игры. Правда, каким способом он это сделает, уточнять не стал. Похоже, издательству Take-Two Interactive, которое пока никак не отреагировало на заявление Томпсона, следует готовиться к очередному судебному разбирательству.



В RO вход свободный.

19 сентября была отменена абонентка за доступ в **«Рagnarок Онлайн»**. Популярная онлайн-ролевка, пришедшая к нам из Кореи, стала абсолютно бесплатной. Те же, кто хочет пользоваться расширенным хранилищем для снаряжения, дармовым телепортом в города и подземелья и получать больше опыта, могут обзавестись премиум-аккаунтом. Разумеется, за деньги. Решение компании **Gravity CIS** сделать «Рagnarок Онлайн» бесплатной и зарабатывать на микроплатежах за ценные предметы и услуги, кажется правильным и своевременным. Наверняка оно повысит популярность этой MMORPG.

ЗАДЕРЖКА В ПУТИ



Mercenaries 2 не успели доделать в срок.



Universe at War задержали консольщики.

Предрождественский сезон считается лучшим временем для выпуска хитовых игр. Геймеры носятся по магазинам в поисках подарков и охотно скупают новинки. Тем обиднее для издателей не успеть в срок с перспективным проектом. Огласим список игр, которые не попадут на прилавки в этом году. **Assassin's Creed**. Самое досадное, что консольные версии выйдут вовремя – в ноябре, а вот нам этот экшен достанется лишь в начале 2008 года. **Brothers in Arms: Hell's Highway**. Релиз перенесен на первый квартал будущего года. Разработчики оправдываются, что никогда не называли

точную дату премьеры, и просят желающих поучаствовать в бета-тестировании Hell's Highway, которое вот-вот начнется. **Mercenaries 2: World in Flames**. Тоже выйдет в первом квартале 2008-го. Отговорка стандартная: «Хотим отшлифовать геймплей». **The Club**. Взрывной экшен от **Sega** появится в феврале будущего года. **Universe at War: Earth Assault**. Явно не обошлось без злого умысла **Microsoft**. Релиз стратегии от **Petroglyph** перенесли на начало следующего года, чтобы версии для PC и Xbox 360 вышли почти одновременно.

FORGOTTEN REALMS

NEVERWINTER NIGHTS 2

MASK OF THE BETRAYER

Продолжение великой игры,
Воскрешение великого Героя!

Свыше 60 часов одиночной
кампании

20 классических и новых
рас вселенной D&D

50 новых заклинаний

3 новых класса: Red Wizard of Thay,
Spirit Shaman, Invisible Blade

60 новых навыков

Самые живые персонажи
со времён легендарной
Planescape: Torment

Дополненная система
управления со
стратегическим режимом
(Strategy Mode)

Новые области Rashemen
и Thay

Возможность импортировать
старого героя или начать всё
сначала

Улучшенная графика,
оптимизированный и
доработанный движок



www.nwn2.com



OBSIDIAN
ENTERTAINMENT



BioWARE
CORP

© 2007 Wizards, Inc. All Rights Reserved. © 2007 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Worked and distributed by Akella, Inc., New York, NY. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game technology and engine © 2007 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Akella and the Akella logo are trademarks owned by Akella Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Mask of the Betrayer, Forgotten Realms, and the Forgotten Realms logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. D&D and its logo are trademarks of Wizards, Inc. and are used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. The game engine using the BioWare Aurora Engine © 1997 - 2004 BioWare Corp. All Rights Reserved. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks of Obsidian Corp. Used Game Animation. Copyright © 1998 - 2002 by RAD Game Tools, Inc. Used Bank Video. Copyright © 1997 - 2002 by RAD Game Tools, Inc. Used Music Sound System. Copyright © 1997 - 2002 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from Gameloft Industries, Inc. © 1999 - 2003 Gameloft Industries, Inc. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft Industries, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Gameloft Arcade is an independent gaming service run by Gameloft. Akella does not control, and disclaims any responsibility or liability for, the functioning and performance of Gameloft Arcade and any content on or available through Gameloft Arcade.

Вся авторская интеллектуальная собственность на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва (495) 363-46-14, natalya@cdnavigator.ru Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону (863) 250-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург (343) 257-34-42, akellaekb@yandex.ru
Представитель на Украине "Мултигемс" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Фолдс Неймгатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла") - Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-49-65.

www.akella.com



Настройка!
НАСТРОЙКА

ATARI

РЕКЛАМА



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Мэтт Файрор,
глава студии
ZeniMax Online

Летом 2005 года я покинул студию **Mythic Entertainment**, основателем которой являюсь. Причины две – мою компанию купило издательство **Electronic Arts** и мы с женой как раз усыновили двоих детей. Но недавно **ZeniMax Media**, владеющая **Bethesda Softworks**, открыла собственную студию по созданию ММО-игр, и меня пригласили возглавить ее. Будем ли мы делать **The Elder Scrolls Online**? Без комментариев!



Double Agent:
Сделано в Китае.

Дешевая рабочая сила всегда пользуется спросом. Вот и французское издательство **Ubisoft** решило нанять еще пару сотен сотрудников и открыло вторую студию в Китае. Первая – **Ubisoft Shanghai** – существует с 1996 года, она создала несколько больших хитов, включая **Splinter Cell: Double Agent**. Новая студия, открытая в городе Чэнду, займется разработкой онлайн-игр. На церемонии открытия присутствовал глава Ubisoft **Ив Гильмо** (Yves Guillemot), а также ряд важных политиков из коммунистической партии КНР.

193040

геймеров и журналистов
посетили выставку Tokyo
Game Show 2007

ЛАРА КРОФТ ВЫСТАВЛЕНА НА ПРОДАЖУ



Сиквел Just Cause
выйдет в 2008 году.



Battlestations: Midway
ждет продолжение.

Британская компания **SCI Entertainment**, поглотившая пару лет назад издательство **Eidos Interactive** и заполучившая вместе с ним серии **Tomb Raider** и **Hitman**, вероятно, скоро сама будет куплена. Причина – бизнес идет неважнецки. За прошедший финансовый год SCI понесла убытки в размере 60.8 миллиона долларов. Не удивительно, что компания подтвердила: она начала переговоры с потенциальными покупателями. Если доверять неофициальной информации, SCI так же популярна, как Лара Крофт. Ее хотят все: и **Ubisoft**, и **Electronic Arts**, и **Time Warner**, и **Sony**, и даже какая-то китайская фирма. А вот кому Ларочка отдастся – не понятно. Медиагигант

Time Warner уже владеет 10 процентами акций SCI и хотел бы полностью подчинить себе компанию. Однако эксперты считают, что у Ubisoft больше шансов прибрать к рукам конкурента. Переговоры находятся на ранней стадии. Рыночная стоимость SCI составляет 600, в лучшем случае 700 миллионов долларов. Однако, по слухам, руководство британской компании не устраивает эта сумма. Боссы хотят больше. Дадут ли? Тем временем SCI работает в обычном режиме. Компания планирует снова стать прибыльной благодаря **Just Cause 2**, **Battlestations: Midway 2**, а также следующим частям **Hitman** и **Tomb Raider**.

VALVE ВСЕ-ТАКИ СДЕЛАЕТ EPISODE THREE



Ожидание Half-Life 2:
The Orange Box было
слишком долгим.



Сейчас Ньюэлл занят
Episode Three.

Три года назад поэпизодная модель распространения игр казалась свежей идеей (хотя на самом деле она не нова) и заинтересовала многих разработчиков. Тогда **Valve Software** объявила о трех дополнительных сериях шутера **Half-Life 2**. Однако сейчас игроки в сомнениях: оправдал ли себя новый бизнес-подход? И судя по высказываниям главы Valve Software, они не вполне довольны результатами. **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) заявил, что его компания может отказаться от поэпизодной модели и начать снова делать полноценные, большие игры. Окончательное ре-

шение еще не принято. Впрочем, в любом случае **Half-Life 2: Episode Three** будет выпущен (ходили слухи, что его производство может и не начаться – слишком уж долго длится работа над каждым эпизодом). Ньюэлл утверждает, что после релиза **Episode Three** сотрудники студии соберутся за столом и обсудят, как жить-быть дальше. Но уже сейчас всем понятно: свой первоначальный план Valve провалила. Компания собиралась выпускать эпизоды Half-Life 2 быстро и хотела издать Episode Three под рождество 2007 года.

Реальные Автомобили - Реальные Трассы - Реальные Гонки

RACE

ЧЕМПИОНАТ WTCC 07

симулятор



Гоночный сезон 2007 получился напряженным и насыщенным: новые имена, новые машины, новые рекорды...



- Более 300 автомобилей в разных классах: GT, Formula BMW, Formula 3, Radical...
- 3 официально лицензированных чемпионата
- Глобальный сетевой гонки Online World Championship
- Неправильная оценка водителей



- Продолжение легендарной RACE - The WTCC Game
- Уникальный автосимулятор по лицензии FIA WTCC (World Touring Car Championship)
- Непревзойденный реализм и реалистичная физика с учетом всех параметров шин и трассы
- Подробные модели автомобилей, которые отражаются на внешнем виде и игровых качествах

- Система Dr-Scan позволяет разработать собственный дизайн шлема
- Более 32 тщательно исследованных по реальным образцам трасс (Италия, Монца, Макао, Бразилия...)
- Прорисованные эффекты дыма, выхлопа, искры на асфальте...

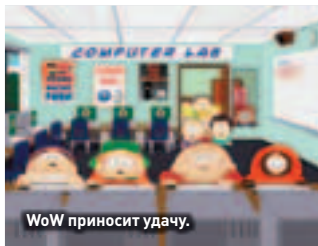


Разработка и издание серии "COG", "W. Bugro", "Nastroyeniye!" и "XIT ZONA"

www.akella.com



Акелла



WoW приносит удачу.

В сентябре **Американская академия телевизионных искусств** в пятьдесят девятый раз вручала престижную награду «Эмми». Геймеры всего мира болели за серию **Make Love, Not Warcraft** из мультсериала «Южный парк». Эпизод, посвященный онлайн-ролевой игре **World of Warcraft**, был представлен в номинации «Выдающаяся анимационная программа». Конкуренту «Южному парку» составили такие «титаны», как «Симпсоны» и «Губка Боб Квадратные Штаны». Но мы победили! В смысле, награда досталась «Южному парку». Поздравляем режиссера и сценариста серии **Трея Паркера** (Trey Parker) и **Blizzard Entertainment**.



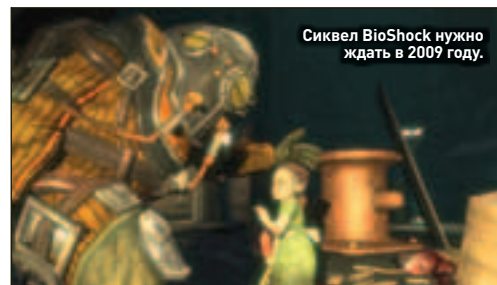
Guitar Hero III: только для рокеров!

Серия музыкальных игр **Guitar Hero** пользуется феноменальным успехом на консолях. Однако на PC она раньше не портировалась. И вот издательство **Aspyr Media** взялось исправить эту оплошность. **Guitar Hero III: Legends of Rock** появится на персоналке этой осенью. Практически одновременно с этой новостью стала известна еще одна, поистине сенсационная. Музыканты легендарной панк-группы **Sex Pistols** впервые за четверть века снова собрались вместе в студии, чтобы перезаписать для Guitar Hero III свою культовую песню **Anarchy in the UK**. Теперь Legends of Rock – проект из разряда must buy.

BIOSHOCK СПАСАЕТ TAKE-TWO



BioShock заработал очень хорошие деньги.



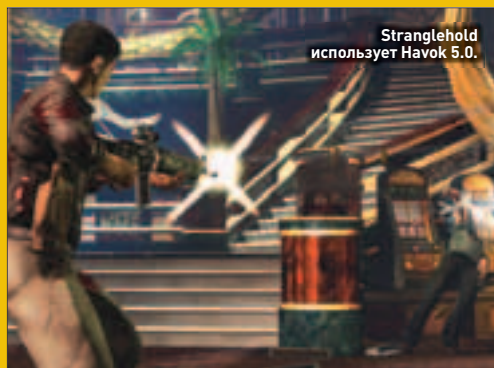
Сиквел BioShock нужно ждать в 2009 году.

Несмотря на то что выпуск **Grand Theft Auto IV** перенесен на 2008 год, дела **Take-Two Interactive** идут вовсе не так плохо, как пророчили пессимисты. Да, издательство продолжает нести убытки (потери за последний финансовый квартал составили 59 миллионов долларов), однако они ниже прогнозируемых. И причина тому одна – **BioShock**. Шутер, разработанный студией **2K Boston** (в девичестве – **Irrational Games**), стал одной из самых быстропродаваемых игр в истории индустрии. В магазины мира уже отгружено больше 1.5 миллиона экземпляров. Правда, сколько из них продано – не ясно, однако, судя по довольной физиономии председателя Take-Two **Штрауса Зельника** (Strauss

Zelnick), цифра более чем внушительная. Зельник уже заявил, что издательство не намерено ограничиваться одной частью BioShock. Как и в случае с Grand Theft Auto, сиквелы будут выходить каждые два-три года. Ходят слухи, что **BioShock 2** уже в разработке.

О других планах Take-Two. Компания открыла новый лейбл – **2K Play** – и теперь будет выпускать игры для детской и казуальной аудитории. В октябре в Америке выходит кровавый боевик **Manhunt 2**. Grand Theft Auto IV, без сомнения, станет одним из самых кассовых проектов будущего года. Ну а в конце 2008-го стоит ждать мрачный экшен **L.A. Noire** про гангстеров и несчастливую любовь.

INTEL СДАЛА ЭКЗАМЕН ПО ФИЗИКЕ



Stranglehold использует Havok 5.0.



Создатели Lost Planet не ошиблись с физдвижком.

Физический движок Havok от ирландской компании под тем же названием вот уже много лет считается лучшим из всех доступных. Увидеть его в деле ты мог более чем в 170 играх, включая такие бесспорные хиты, как **BioShock**, **Stranglehold**, **Half Life 2**, **The Elder Scrolls IV: Oblivion** и **Lost Planet: Extreme Condition**. Технологии Havok также использовались при создании спецэффектов к фильмам «Матрица» и «Троя». Недавно вышла пятая версия этого популярного программного пакета, и разработчики уже вы-

строились в очередь за лицензиями. Однако договариваться теперь им придется не напрямую с дублинской фирмой, а с корпорацией **Intel**. Американцы купили ирландскую компанию, опередив своего конкурента **Nvidia**, также проявлявшего интерес к Havok. Сумма сделки не разглашается, однако, по подсчетам экспертов, она составила 110 миллионов долларов. Руководство Intel заявляет, что утрата независимости не скажется на работе **Havok**. Никаких сокращений или кадровых перестановок не ожидается.



Редакция журнала «РС ИГРЫ» ищет :

Авторов

Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно читаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья!

Размер гонорара: до \$15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. Предпочтительный формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов к популярным компьютерным играм.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до \$17 за 1000 знаков.

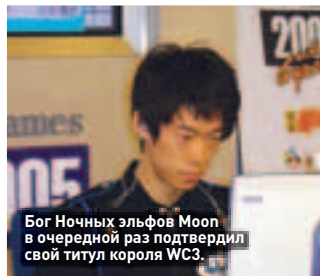
Ведущего рубрики «Онлайн».

В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов.

Требования: хорошее знание компьютерных игр и сетевых ресурсов, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

*Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес work@gameland.ru*



Бог Ночных эльфов Моон в очередной раз подтвердил свой титул короля WCS.

CEG 2007 ЗАВЕРШЕН

Стали известны имена и псевдонимы победителей одного из самых престижных и популярных китайских турниров по **Warcraft III: The Frozen Throne** под названием **CEG 2007**. Помимо геймеров из Поднебесной в состязании приняли участие признанные гурю мира стратегий из Кореи: **Moon, Fov, Susiria** и **Check**. Однако настоящего успеха добился лишь Moon – он стал чемпионом соревнования и получил крупный (для Китая) денежный приз в размере 2600 долларов. Второе и третье места заняли китайцы из клана **World Elite – Suho** и **Ducui** соответственно. Остальные представители Кореи вышли из состязания на ранних этапах.

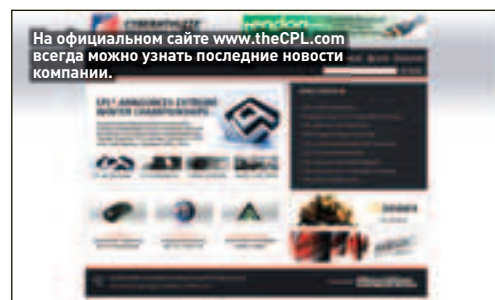
CPL И VALVE – ДРУЗЬЯ НАВЕК?

Одна из самых больших, уважаемых организаций в мире киберспорта **Cyberathlete Professional League** объявила о том, что подписан контракт с крупнейшим издателем и разработчиком компьютерных игр **Valve**, позволяющий CPL проводить свои любительские лиги по всему миру в дисциплинах **Counter-Strike 1.6**, **Counter-Strike: Source**, **Day of Defeat**, **Day of Defeat: Source**, **Half-Life: Deathmatch**, **Half-Life 2: Deathmatch**, **Team Fortress** и **Team Fortress 2**. Сейчас любительские лиги CPL под названием **Cyberathlete Amateur League** проходят в США, Южной Корее, Китае, Канаде, Сингапуре, Южной Африке, Швеции, Италии и Бразилии. Хочется верить, что это заявление не окажется очередной шуткой и сотрудничество между CPL и Valve действительно окажется полез-

ным и позволит разнообразить состязания, проводимые под эгидой знаменитой организации, ведь не так давно Counter-Strike был официально исключен из списка турнирных дисциплин. Ближайшим турниром от CPL станет **Extreme Winter Championship**, который пройдет в Далласе с 18 по 22 декабря в дисциплинах CS 1.6 и CS: Source. Общий призовой фонд обеих номинаций составляет 100 тысяч долларов. Также президент CPL **Энжел Муньоз** (Angel Munoz) обнадежил любителей Quake, сказав, что, возможно, в список официальных дисциплин будет включен **Quake III Arena** или **Quake 4**. В любом случае все Quake-сообщество ждет решения президента CPL, ведь после закрытия турниров серии **World Series of Video Games** крупных состязаний по Quake не осталось.



После некоторого перерыва игры серии Counter-Strike возвращаются на турниры CPL.



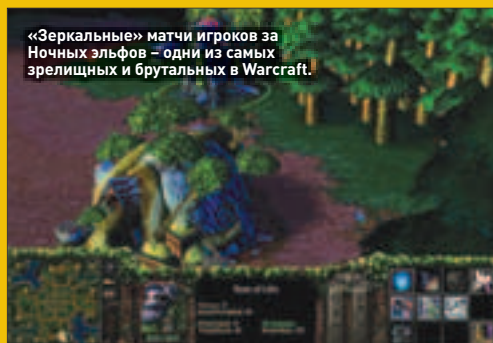
На официальном сайте www.theCPL.com всегда можно узнать последние новости компании.



EA BATTLEFIELD 2 INTERNET INFANTRY CUP 2007

Компания **Electronic Arts** совместно с порталом www.total-bf.ru сообщает об открытии регистрации на крупнейший интернет-турнир по игре **Battlefield 2** под названием **Battlefield 2 Internet Infantry Cup 2007**. Уже сейчас капитаны команд активно подают заявки на участие в состязании на форуме сайта www.battlefield2.ru. Турнир будет проходить в классическом формате 4x4. Чемпионы соревнований помимо отличных звуковых карт Creative X-Fi Fatality и наушников Razer Barracuda получат чемпионский кубок, а также звание чемпионов России по Battlefield 2 Infantry. Отборочные туры пройдут с 1 по 16 ноября, а финал турнира состоится 18 ноября 2007 года.

INCUP SUMMER 2007



«Зеркальные» матчи игроков за Ночных эльфов – одни из самых зрелищных и brutальных в Warcraft.

Вот и подошел к концу очередной сезон сверхпопулярной сетевой лиги по **Warcraft III: The Frozen Throne** под названием **InCup**. За лето состоялось восемь отборочных этапов, победитель, а также серебряный призёр каждого из которых помимо незначительной денежной суммы получал возможность участвовать в большом финале. Отечественные стратеги также принимали участие в InCup, и двое из них даже пробившись в Grand Final: это **Neйтroph** (псевдоним читается как «Нейтрон». – Прим. ред.) и **Sting**. Однако обе российские звезды довольно быстро уступили более опытным соперникам и отправились домой ни с чем, в то время как корейские кибератлеты вновь и вновь доказывали свое превосходство в Warcraft. В финале турнира встретились **Winners** из Кореи и **Satiini** из Финляндии. Как и ожидалось, Winners в пух и прах раз-



Neйтroph не сломил сопротивления серебряного призера Satiini и быстро вылетел с турнира.

громил финна – итогом сражения стало сухое поражение Satiini со счетом 2:0 по картам, а корейский мастер получил главный денежный приз – 500 евро. Сумма кажется небольшой для современного киберспорта, однако такого бесценного опыта игры против стратегов со всего мира больше нигде не получишь, притом что в InCup сражается огромное количество профессионалов. В то же время и рядовые геймеры допущены к участию в турнире, чего нельзя сказать о большинстве интернет-лиг, где существует четкая градация и любитель никогда не сможет сыграть против настоящего прогеймера.

Результаты InCup Summer 2007

- 1-е место – Winners (Корея), 500 евро
- 2-е место – Satiini (Финляндия)
- 3-е место – Who (Корея)

ВРЕМЯ – ТВОЕ АБСОЛЮТНОЕ ОРУЖИЕ

2-4
номера
ИГРОМИР 2007
ВВЦ, пав. 5/1, 2-ой эт.

TIMESHIFT

УПРАВЛЯЙ ВРЕМЕНЕМ



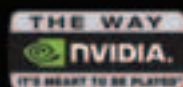
PLAYSTATION 3



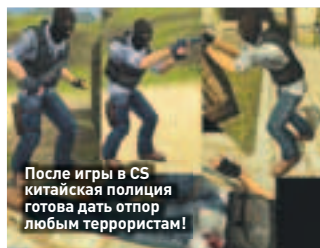
XBOX 360 LIVE

PC DVD ROM

www.timeshiftgame.com



© 2007 Sierra Entertainment, Inc. All rights reserved. Designed and developed by Saber Interactive. TimeShift, Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The Way It's Meant to Be Played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.



После игры в CS китайская полиция готова дать отпор любым террористам!

COUNTER-STRIKE И КИТАЙСКАЯ ПОЛИЦИЯ

В одном из китайских городков под названием Тянджин власти пошли на беспрецедентный шаг: они решили подготавливать офицеров полиции к возможной террористической угрозе, обучая их игре в **Counter-Strike**! Уже прошел первый турнир, и в городе появились передовики виртуальной борьбы с террористами. «Игра учит наших офицеров применять оружие и пользоваться преимуществами в различных обстоятельствах», – заявил один из инициаторов соревнований. Попробовав Counter-Strike в качестве игры, сами офицеры отметили, что тактика их самозащиты улучшилась. Однако дело не ограничится одним соревнованием, офицеры будут играть и тренироваться в CS и дальше. Но теперь уже после работы.



Помимо киберспортивных наград у NiP скоро появится и настоящий сертификат книги рекордов.

КИБЕРСПОРТСМЕНЫ В КНИГЕ РЕКОРДОВ ГИННЕССА

Известная в прошлом команда по Counter-Strike из Швеции под названием **Ninjas in Pyjamas** попадет в Книгу рекордов Гиннеса как первый киберспортивный коллектив, у которой есть собственный спортивный менеджер. В 2005 году им стал Йохан Стремберг. Его привлекли в команду, чтобы он помог ей в новых начинаниях. Ранее Йохан работал со многими шведскими футбольными и хоккейными клубами, однако истинное призвание нашел в NiP. Официальное появление NiP на страницах Книги рекордов Гиннеса состоится в феврале 2008 года.

BATTLEFIELD 2142 INTERNET CUP



Победители турнира USSR Bravo со своими новенькими GeForce.

23 сентября в столичном компьютерном клубе 4GAME состоялся финал крупного российского интернет-соревнования по **Battlefield 2142** под названием **Battlefield 2142 Internet Cup**, главными организаторами которого стали: сама **Electronic Arts**, **Nvidia** и **www.totalbf.ru** при поддержке **Speed-Link**, **Razer** и **Ideazon**. В ходе отборочных этапов определились две команды: **USSR Bravo** и **Retroactive #1**. Причем последняя пробилась в большой финал, имея одно поражение: по ходу состязаний уступила той же USSR Bravo. Не отвернулась удача от USSR Bravo и в решающей схватке. Парни вышли победителями в трех из четырех финальных боев с Retroactive #1.



Групповое фото победителей турнира – весь цвет отечественного Battlefield на одной сцене.

Каждый член команды-победителя получил видеокарту XFX NVIDIA GeForce 8800 GTS и наушники Speed-link Medusa 5.1 ProGamer. Серебряные призеры также не остались обиженными – получили по отличной видеокарте XFX NVIDIA GeForce 8600 GT и мыши Razer DeathAdder. Третье место в турнире занял второй состав клана Retroactive.

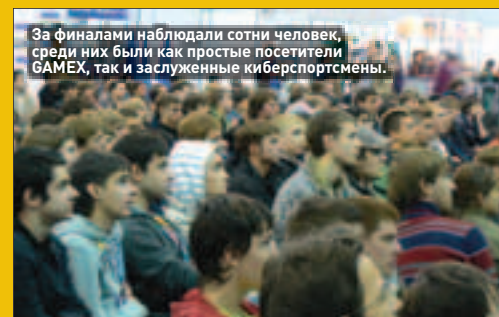
Результаты Battlefield 2142 Internet Cup

- 1-е место – USSR Bravo (Pred, Hill, Dodge, Redman)
- 2-е место – Retroactive #1 (Zomon, Booster, Hitman, Nicky)
- 3-е место – Retroactive #2 (Forza, Hitch, Strymer, Black=Fox)

INTEL CHALLENGE CUP 2007



Alternate Attax на этот раз стали лишь третьими.



За финалами наблюдали сотни человек, среди них были как простые посетители GAMEX, так и заслуженные киберспортсмены.

В рамках выставки **GAMEX** также проходил турнир по **Counter-Strike 1.6** с общим призовым фондом более 1 миллиона 250 тысяч рублей, на который помимо отечественных чемпионов приехали известные кланы со всего мира. Наиболее интересными гостями стали бразильцы – команда с говорящим названием **Made In Brazil**, финны **CMAX.gg** и немцы **Alternate Attax**. Наибольших успехов добились финны, но и они заняли только почетное второе место. Обладателями солидного денежного приза 500 тысяч рублей, а также титула чемпиона **Intel Challenge Cup 2007** стали парни из **Virtus.pro**. По ходу турнира они безжалостно расправились и с Alternate Attax, и с CMAX.gg, а вот бразильцев из Mirb с турнира выбили украинцы из **A-Gaming**. Финальная битва между Virtus.pro и CMAX.gg проходила на карте de_train, где отечественные

мастера одержали волевою победой со счетом 19:15. В матче за третье место сошлись Alternate Attax и CMAX.gg, и последние оказались сильнее. Почетное четвертое место досталось украинцам из A-Gaming, а клан Made in Brazil довольствовался шестым местом.

Результаты Intel Challenge Cup 2007

- 1-е место – Virtus.pro (Россия), 500 000 рублей
- 2-е место – CMAX.gg (Финляндия), 350 000 рублей
- 3-е место – Alternate Attax (Германия), 200 000 рублей
- 4-е место – A-Gaming (Украина), 100 000 рублей
- 5-8-е место – pro100GG (Украина), 25 000 рублей
- 5-8-е место – Made in Brazil (Бразилия), 25 000 рублей
- 5-8-е место – 88-Gaming (Россия), 25 000 рублей
- 5-8-е место – Islanders (Россия), 25 000 рублей

HELL NO!

2-4
номера
ИГРОМИР 2007
ввц, пав. 57, 2-ой эт.

ОНИ УБИЛИ НАШИХ ДРУЗЕЙ. ОНИ ЗАБРАЛИ НАШИ ДОМА.
ОНИ УНИЧТОЖИЛИ ВСЕ, ЧТО НАМ ДОРОГО.
НО МЫ НЕ ОТДАДИМ ИМ НАШ ГОРОД. НИКОГДА.

WWW.HELLGATELONDON.COM



Hellgate™ London © 2007 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Flagship Studios, the Flagship Studios logo, Hellgate™ London and the Hellgate™ London logo are trademarks and/or registered trademarks of Flagship Studios, Inc. throughout the world. Licensed by NISOURCE (NISOURCE Games Inc. NISOURCE Games logo is a trademark of NISOURCE Games Inc. NISOURCE Games and the NISOURCE Games logo are registered trademarks or trademarks of NISOURCE Games Inc. in the United States and/or other countries and/or Canada for Windows and the Windows Vista and Xbox logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. The Way It's Meant To Be Played logo and other logos are used under license from Microsoft. Pentium and the Intel Inside logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and/or other countries. The Way It's Meant To Be Played logo and other logos are trademarks of NVIDIA Corporation. Flag and the Flag logo are trademarks and/or registered trademarks of Progi, LLC. throughout the world. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

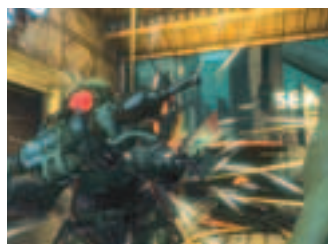
тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонки по телефону МТС бесплатны, звонки с телефонной карты операторов сотовой связи, а также междугородние международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/сентябрь 2007 года



Название игры	Издатель
9–15 сентября	
1. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
2. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
3. Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
4. BioShock	2K Games
5. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
6. Medieval II: Total War – Kingdoms	Sega
7. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
8. Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games
9. Battlefield 2	Electronic Arts
10. Age of Empires III	Microsoft

16–22 сентября	
1. World in Conflict	Sierra Entertainment
2. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
3. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
4. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
5. BioShock	2K Games
6. Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
7. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
8. World In Conflict: Collector's Edition	Sierra Entertainment
9. Medieval II: Total War – Kingdoms	Sega
10. Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games

Лидеры продаж в Великобритании/сентябрь 2007 года

16–22 сентября	
1. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
2. World in Conflict	Vivendi Games
3. Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
4. Medieval II: Total War – Kingdoms	Sega
5. BioShock	Take-Two Interactive
6. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
7. Medieval II: Total War	Sega
8. The Sims 2	Electronic Arts
9. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
10. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts

23–29 сентября	
1. Quake Wars: Enemy Territory	Activision
2. The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts
3. World in Conflict	Vivendi Games
4. Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ
5. Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts
6. FIFA 08	Electronic Arts
7. The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft
8. BioShock	Take-Two Interactive
9. Medieval II: Total War – Kingdoms	Sega
10. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games

Ох, погнали этих симов из чартов, ох, погнали! А то, право слово, осточертели. Из месяца в месяц сидят в TOP10, словно прописались там. Однако, как только на свет божий появились новинки, растерялись и попрятались. Лишь **The Sims 2: Bon Voyage** осталась – не могут фэны проигнорировать свеженький адд-он. Знатно бабахнула **World in Conflict**. Стратегия с анекдотичным

сюжетом в духе **C&C: Red Alert** оказалась в меру попсовой, чтобы приглянуться массовому потребителю, и в меру умной, чтобы не отпугнуть серьезных геймеров. Американцы охотно покупают не только стандартное издание игры, но и коллекционное. Видимо, очень хочется иметь дома кусочек Берлинской стены. Боимся только, если эта RTS и впредь будет продаваться сумасшедшими темпами, камней не хватит.

Несмотря на общий спад интереса к шутерам о Второй мировой войне, **Medal of Honor** – по-прежнему знак качества, и геймеры по обе стороны Атлантики голосуют кошельком за **Airborne**. Игра в принципе – ничего особенного, но и не халтура. А если устал от подобных FPS, бери **Quake Wars: Enemy Territory** – нынешний №1 в Британии. Этот многопользовательский шутер ничем не уступает своему

главному конкуренту – **Battlefield 2142**. Кстати, на удивление слабо стартовала **FIFA 08** в Англии – стране, где к футбольным симуляторам относятся с особым трепетом. Впрочем, думаем, игра надолго задержится в TOP10.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Ноябрь 2007 – январь 2008 года

За разницу между намеченными
и реальными датами релизов
редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода	Название	Жанр	Дата выхода
Agatha Christie: Evil Under the Sun	Adventure	Ноябрь 2007	Lucky Luke Go West	Action	Ноябрь 2007
Alone in the Dark	Action	I квартал 2008	Need for Speed ProStreet	Racing	13 ноября 2007
Assassin's Creed	Action	I квартал 2008	NBA Live 08	Simulation	1 ноября 2007
Asterix at the Olympic Games	Action	I квартал 2008	Penumbra: Black Plague	FPS	I квартал 2008
Beowulf	Action	13 ноября 2007	Puzzle Quest:	Strategy	13 ноября 2007
Black College Football Xperience	Simulation	23 ноября 2007	Challenge of the Warlords		
BlackSite: Area 51	FPS	5 ноября 2007	Sacred 2: Fallen Angel	Action/RPG	I квартал 2008
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	I квартал 2008	Sam & Max: Season 2 – Episode #1:	Adventure`	8 ноября 2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	5 ноября 2007	Ice Station Santa		
Championship Manager 2008	Simulation	Декабрь 2007	SimCity Societies	Simulation	13 ноября 2007
Crusaders: Thy Kingdom Come	Strategy	Ноябрь 2007	Sinking Island	Adventure	27 ноября 2007
Crysis	FPS	16 ноября 2007	So Blonde	Adventure	Ноябрь 2007
Dracula 3	Adventure	Январь 2008	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	13 ноября 2007
Empire Earth III	Strategy	6 ноября 2007	Space Siege	Action/RPG	I квартал 2008
EverQuest II: Rise of Kunark	MMORPG	13 ноября 2007	Supreme Commander: Forged Alliance	Strategy	6 ноября 2007
F.E.A.R. Perseus Mandate	FPS	6 ноября 2007	Tabula Rasa	MMORPG	2 ноября 2007
Field Ops	Strategy	2 ноября 2007	The Golden Compass	Action	4 декабря 2007
Final Fantasy XI: Wings of the Goddess	MMORPG	20 ноября 2007	The Sims: Castaway Stories	Simulation	I квартал 2008
Fury	MMORPG	Ноябрь 2007	The Sims 2: Teen Style Stuff	Simulation	6 ноября 2007
Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Strategy	27 ноября 2007	The Zoo Race	Racing	17 декабря 2007
Gears of War	Action	6 ноября 2007	TimeShift	FPS	1 ноября 2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	Simulation	1 ноября 2008	Tom Clancy's Splinter Cell Conviction	Action	I квартал 2008
Hellgate: London	Action/RPG	2 ноября 2007	Turning Point: Fall of Liberty	FPS	I квартал 2008
Insecticide	Action/Adventure	I квартал 2008	Universe at War: Earth Assault	Strategy	Январь 2008
Kane & Lynch: Dead Men	Action	20 ноября 2007	Unreal Tournament III	FPS	12 ноября 2007
Lockdown	FPS	16 ноября 2007	Viva Pinata	Simulation	6 ноября 2007
Lost: The Videogame	Action/Adventure	I квартал 2008	Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	I квартал 2008

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2007
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	Зима 2007
Death Track: Возрождение	SkyFallen Entertainment	1C	Racing	I квартал 2008
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	II квартал 2008
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2008
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1C	Strategy	IV квартал 2007
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	I квартал 2008
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1C	FPS	IV квартал 2007
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Герои Мальгрии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Осень 2007
День выборов	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	Осень 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Звездные волки 2: Гражданская война	Elite Games, Xbow Software	1C	Strategy	IV квартал 2007
Золотая Орда	WorldForge	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Корсары: Город Потерянных Кораблей	Seaward.ru	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2007
Московский Водила	ArtyShock	Акелла	Racing	IV квартал 2007
Морской Охотник	Акелла	1C	Simulation	IV квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1C	Action/RPG	IV квартал 2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	IV квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Петька VIII: Покорение Рима	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Ноябрь 2007
Полный привод 2: Hummer	Avalon Style Entertainment	1C	Racing	IV квартал 2007
Правда о девятой роте	Extreme Developers/KranX Productions	1C	Action	IV квартал 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	1C	Action/RPG	IV квартал 2007
Скалолазка	AlterLab Development	Новый Диск	Action/Adventure	Ноябрь 2007
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1C	Action	IV квартал 2007
Территория Тьмы	Орион	Бука	FPS	1 ноября 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	IV квартал 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	IV квартал 2007
Хроники Тарр: Стражи Пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2007



ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				<p>◀ 2</p> <p>ВСЕ НА «ИГРОМИР» Выставка электронных развлечений займет 13 тысяч квадратных метров московского ВВЦ!</p>	3	4
<p>▲ 5</p> <p>СНОВА В БОЙ Релиз <i>Call of Duty 4: Modern Warfare</i> – праздник для всех фэнов FPS. Тем более что третья часть на PC не выходила...</p>		<p>◀ 8</p> <p>МЕСТО ВСТРЕЧИ: СЕУЛ В Южной Корее пройдет крупная игровая выставка GSTAR 2007. Ожидается больше чем 150 тысяч посетителей!</p>	<p>▶ 9</p> <p>УВЕ БОЛЛ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ Фильм <i>Postal</i> опасен для твоей психики! Поэтому не едь на американскую премьеру, дожись российской – в декабре</p>			
		<p>◀ 14</p> <p>СХОД РАЗРАБОТЧИКОВ Вторая GDC Russia пройдет в Питере. Отечественные гейм-дизайнеры будут делиться опытом и идеями</p>	15	<p>▶ 16</p> <p>РЕЛИЗ CRYSIS Денежный кризис неизбежен, ведь для игры в <i>Crysis</i> тебе понадобится мощный компьютер. Продай все, но купи шутер в день премьеры!</p>		
19	<p>▶ 20</p> <p>КЕЙН И ЛИНЧ НА СВОБОДЕ Экшен <i>Kane & Lynch: Dead Men</i> от создателей <i>Hitman</i> познакомит тебя с двумя выдающимися подонками</p>			23		<p>◀ 25</p> <p>С ДНЕМ РОЖДЕНИЯ Создателю культовой RPG-серии Final Fantasy Хиронобу Сакагути (Hironobu Sakaguchi) исполняется 45 лет</p>
26		<p>◀ 29</p> <p>47-Й ИДЕТ В КИНО Пропустить российскую премьеру фильма по мотивам экшен-серии <i>Hitman</i> – преступление для фэнов серии!</p>	30			

1 Самое длинное в истории название компьютерной игры звучит так: **White Princess the second ~ Love Adventure in the School That Follows the Principle of Convenience, Where It's Okay to Stray From the Path or Stay on the Path**. Эта адвенчура, посвященная любовным переживаниям подростков, выпущена в 2005 году японской компанией **KID**.



2 Загадочный главный герой **Grand Theft Auto III** за всю игру не прооронил ни слова. Даже будучи раненым, он позволял себе лишь сдавленные вскрики. Кроме того, в GTA III ни разу не прозвучало его имя. Только благодаря **GTA: San Andreas** мы узнали, что парня зовут Клод.



5 В ролевой игре **Baldur's Gate II: Shadows of Amn** главный герой может крутить романы с тремя дамами. Забавнее всего ухаживать за темной эльфийкой Виконией ДеВир. Даже если добиться успеха, будь готов к ее саркастическим комментариям: «Надеюсь, твои жалкие потуги прошлой ночью доставили удовольствие хотя бы одному из нас».

6 Японский гейм-дизайнер **Тору Иватани** (Toru Iwatani) придумал образ Пэкмена, глядя на разрезанную пиццу, один из кусков которой он уже держал в руке.



9 Квест **Day of the Tentacle**, выпущенный компанией **LucasArts** в 1993 году, являлся сиквелом отличной адвенчуры **Maniac Mansion**. В одной из комнат особняка, где разворачивались события игры, можно было включить компьютер и пройти тот самый Maniac Mansion, увидевший свет еще в 80-х. Причем не демку, а всю игру! Впоследствии другие разработчики тоже стали вставлять свои старые хиты в новые игры.

18 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

3 В знаменитой стратегии **Civilization**, увидевшей свет в 1991 году, копеечник способен потопить современный линкор! Похожее преувеличение наблюдается и в **Civilization III**, где мушкетеры иногда успешно отражают танковые атаки.

7 Разработка стратегии **StarCraft** была начата на движке **Warcraft II: Tides of Darkness**. Альфа-версию игры показали еще в 1996 году на выставке **E3**. Критики тут же подметили поразительное сходство с **Warcraft** и дали новой RTS обидное прозвище «Орки в космосе». **Blizzard Entertainment** учла критику и начала проект с чистого листа.

10 Создатель **SimCity** и **The Sims** **Уилл Райт** (Will Wright) – противник школьного образования в его нынешней форме. По словам гуру, школы созданы для того, чтобы готовить будущих фабричных рабочих, и детей просто приучают к выполнению однообразных заданий по восемь часов в день.



4 По мнению экспертов, из всех писателей наибольшее влияние на игровую индустрию оказал **Джон Рональд Руэл Толкиен**. Следы «Властелина колец» есть практически в любой фэнтези-игре. **Baldur's Gate**, **EverQuest**, **The Elder Scrolls**, **Neverwinter Nights** и **World of Warcraft** – не исключение.

8 В 1997 году многие геймеры были шокированы, увидев в игровых журналах такую рекламу: «Джон Ромеро сделает тебя своей сучкой». Ниже – ни названия игры, ни скриншотов. Вот так злобно и пафосно гейм-дизайнер **Джон Ромеро** (John Romero) оповестил мир о **Daikatana**, своем «революционном» шутере. Игра оказалась редкостной гадостью, а bitch-реклама ныне признана одним из самых позорных пиар-провалов в истории.

ПОЛНЫЙ СПИСОК УЧАСТНИКОВ ВЫСТАВКИ E FOR ALL,

КОТОРАЯ ПРОШЛА 18-21 ОКТЯБРЯ
В ЛОС-АНДЖЕЛЕССКОМ
ВЫСТАВОЧНОМ ЦЕНТРЕ



1. **2K Games**
2. 5-Hour Energy
3. Avatar Reality
4. BD & A
5. Bert-Co
6. CH Products
7. CMY Multimedia
8. Commodore Gaming 1329
9. Crossbeam Studios Entertainment
10. DDR Game
11. DeVry University
12. E Game for Less corp.
13. Eagle Dynamics
14. **Electronic Arts**
15. Entertainment Consumers Association (ECA)
16. Entropia Universe
17. ES Games – European Software Games
18. Euro Touch Interactive
19. eWiz
20. Fatal1ty
21. Fox Placement
22. Game Quest
23. GamePro
24. GAMETRAILERS
25. GameTronics
26. Global Gaming League (GGL)
27. GlobalCollect
28. iBeta Quality Assurance
29. Ideazon
30. IGDA Game Accessibility Group
31. infoUSA
32. J!NX...

33. K2 Network
34. Kaya Industries pty LTD
35. Kinyo Company
36. **Konami Digital Entertainment**
37. KontrolFreek.com
38. LumiSource, Inc
39. Messiah Entertainment, Inc.
40. MGN
41. Mimoco
42. Monica Ashton Productions
43. Music Wizard Group
44. Namco Networks
45. **Nintendo of America**
46. NKOK, Inc.
47. Novint Technologies
48. PCB Productions, Inc.
49. Phase 3 Entertainment
50. Portus Technologies
51. Power Up Games
52. ProGamer Magazine
53. Scanavo LTD
54. Shanda
55. SpikeTV
56. Telltale Games
57. Themis Group Inc.
58. TN Games
59. Treychair.com
60. Tritton
61. Winxen Co., Ltd
62. Xfire
63. Ziff Davis Media



THQ Inc. анонсировала Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm – третье дополнение к Warhammer 40.000: Dawn of War, вышедшему 20 сентября 2004 года



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2008 ГОДА



MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS
ДАТА ВЫХОДА: 28 АВГУСТА 2007 ГОДА



WORLD IN CONFLICT
ДАТА ВЫХОДА: 18 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
ДАТА ВЫХОДА: 24 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

ЗЛОДЕЙ

МЕСЯЦА



Имя: Кейн
Альтер-эго: Джо Кукан
Год рождения: неизвестен
Возраст: несколько тысяч лет
Профессия: злой гений
Место работы: Братство Nod
Количество жизней: 9999
Прическа: «бильярдный шар»
Главное оружие: слово
Бывшие знакомые: старина Виссарионыч, красотка Надя и рубаха-парень Сет
Любимая игра: сверхсложный пасьянс «Косынка», работающий только на глобальной компьютерной системе CABAL

ГЕРОЙ

МЕСЯЦА



Имя: Эмми
Состояние души: натуральная блондинка
Размер груди: четвертый
Главное достижение: победительница конкурса «Мисс мокрая футболка»
Таланты: с легкостью разгадывает любые головоломки
Думает: только о мальчиках, в особенности о Кенни
Учится: университет близ городка Фоллкрик
Любимое оружие: фонарик. Если посветить им в уши, глаза озарятся таинственным светом
Сопереживает: тысячам блондинок, погибающим в фильмах ужасов
Кумир: Сара Мишель Геллар
Коронная фраза: «О, боже! Цветы убили Кенни!»

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ



E3300

СОБЛАЗНИТЕЛЬНЫЙ ЗВУК

Выходная мощность: RMS 8Wx2+32W (THD=10%)

Соотношение сигнал/шум (усилитель): ≥ 85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Уровень искажений: менее 0,5%

Динамик сабвуфера: 5" длинноходный драйвер с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

Динамики сателлитов: 2" широкополосный с магнитным экранированием и 3/4" твиттер

Сервисное обслуживание в 180 городах

Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309

www.edifier.ru



www.odi.ru



www.netlab.ru



www.center.ru



www.startmaster.ru



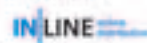
www.niks.ru



www.formoza.ru



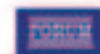
www.ultracom.ru



www.i2b.ru



www.heotop.ru



www.forum3.ru

т.: (495)638-5012

www.pronote.ru



стр. 88



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Empire: Total War
Fallout 3
Unreal Tournament III
Sins of a Solar Empire

88 *Dead Island*
90 *They*
94 *Pro Evolution Soccer 2008*
96 *Guitar Hero 3: Legends of Rock*

98
100
102
104

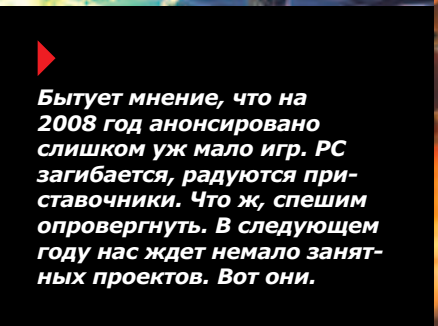
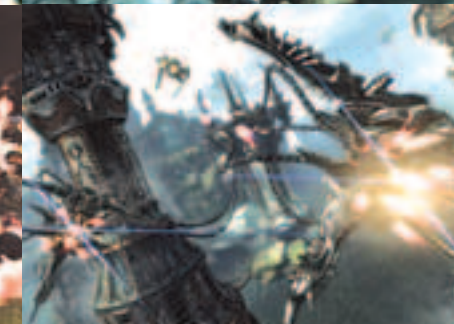


стр. 100





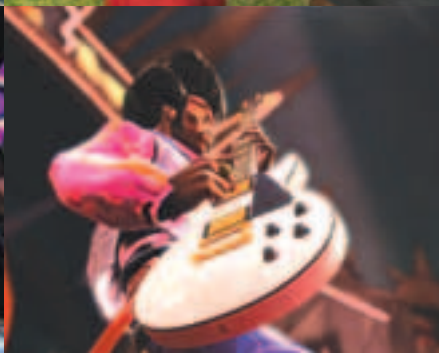
стр. 90



► Бытует мнение, что на 2008 год анонсировано слишком уж мало игр. PC загибается, радуются приставочники. Что ж, спешим опровергнуть. В следующем году нас ждет немало занятных проектов. Вот они.



стр. 102





Народ празднично шатается по трехполосному шоссе. Что-то здесь не так...

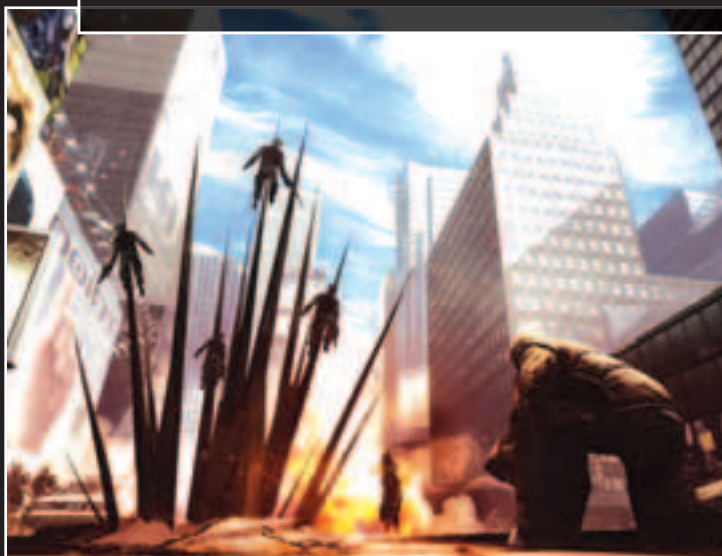
Массовка становится неотъемлемой частью современных экшенов. Сможет ли герой использовать ее в своих целях?

Действие разворачивается в огромном мегаполисе. Надеемся, разработчики предусмотрят возможность управления автомобилями.

➤ PROTOTYPE

Разработчики **Prototype** не спешат делиться подробностями сюжета игры. Известно пока, что главным героем станет некто Алекс Мерсер – человек с мрачным, таинственным прошлым. Правда, зла герой никому не желает. Напротив, ему предстоит спасти мир от очередной катастрофы. В арсенале игрока, помимо стандартных для шутеров средств, будет возможность перевоплощения в других людей с их возможностями и умениями. Заинтригованы.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Radical Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.radical.ca
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2008 года
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было





Lock On

ЧЕРНАЯ АКУЛА

- Беспрецедентная для авиасимуляторов на PC глубина моделирования систем и физики боевого российского вертолета Ка-50, оснащенного современным боевыми средствами поиска и поражения малоразмерных бронированных целей, навигационным оборудованием и средствами целеуказания.
- Интерактивная, полностью трехмерная, виртуальная кабина, поддерживающая технологию перемещения камеры головы летчика в шести степенях свободы с устройством TrackIR 3/4 Pro.
- Набор миссий и кампания для летчиков Ка-50.
- Детальный, поэтапный курс интерактивного обучения пилотированию, навигации и боевому применению вертолета Ка-50.




© 2007 ЗАО "1C". Все права защищены.
© 2006 Eagle Dynamics. Все права защищены.
РЕКЛАМА



Вовремя прибывшая авиация дает серьезное преимущество одной из сторон.

Бронетранспортеры приспособлены для борьбы с любым противником: пулемет косит пехоту, а гранатомет поражает технику.

Огонь выглядит неестественно. Хотя к остальному – не придраться.

➤ ARMA 2

На дворе 2009 год, войска США отправляются в республику Чернорусь с военной миссией и встречают ожесточенное сопротивление. Игрокам это сулит новые мультиплеерные баталии с использованием гусеничной, крылатой и «водоплавающей» техники, а также множество эффектных сцен – продолжение **Armed Assault** создается на основе современных графических технологий. Помимо красивой картинки поклонникам обещают честную баллистику: от прочных поверхностей пули ricochet по правильной траектории, а хлипкие стенки прошиваются насквозь.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК
Bohemia Interactive
Studios
ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ
www.bistudio.com
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

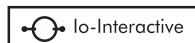
По интересам и потребностям покупателей
в регионах России
и СНГ. Информацию
обращайтесь в фирму 1C:
123050, Москва, ул. Б. Хмельницкая, 21
Тел.: (495) 727-92-97,
Факс: (495) 881-86-87
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru



ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ НИТМАН

KANE & LYNCH СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



РЕКЛАМА



© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.



Огонь очень правдоподобен... Трудно поверить, что это всего лишь скриншот.

Если приглядеться, то можно заметить каждую складку на куртке героя.

➤ ALONE IN THE DARK

Удивительная способность Эдварда Карнби влипать в мрачные истории с годами не слабеет. На этот раз опытный детектив и специалист по экстраординарным явлениям нашел древнее зло в самом центре Нью-Йорка. Огни большого города отступают перед непроглядной тьмой Центрального парка: страшно будет так же, как в предыдущих эпизодах. А может, даже больше: благодаря графике «следующего поколения» обитатели потустороннего мира выглядят крайне правдоподобно.

ЖАНР ИГРЫ

Action

РАЗРАБОТЧИК

Eden Games

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.atari.com/alone-in-the-dark

ДАТА ВЫХОДА

Март 2008 года

МЫ ПИСАЛИ

Превью в №8 (32)



«...главная надежда российского
шутеростроения...»
Игромания. Июль-2007

«Проклятие над российскими
разработчиками снято...».
ПКИ. Июль-2007



ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

WWW.EXODUS-GAME.COM





Освещение по-прежнему эффектное, но в целом картинка устарела. Хотя у разработчиков еще есть время ее улучшить.

Взрывы оставляют в земле настоящие воронки, а искусственные траншеи можно заполнить водой.

➤ ПЕРИМЕТР 2: НОВАЯ ЗЕМЛЯ

Кто виноват в замыкании Цепи миров? Почему Исход и Возрождение никак не найдут общий язык? Ответы на эти и многие другие вопросы даст вторая часть неординарной стратегии «Периметр». Авторы не обещают сделать ее проще, поэтому казуалам в загадочную Психосферу вход заказан. Зато поклонникам гарантировано множество интересных нововведений, в том числе археологические раскопки и наводнения. Сторонники Возврата подчиняют себе Мировой океан, а приверженцы Исхода обосновываются на суше. Борьба разных мировоззрений и стихий обещает увлечь не на шутку.

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
K-D Lab
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/perimetr2
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
МЫ ПИСАЛИ
Публикаций не было



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Огромный модельный ряд
 внедорожников: Hummer,
 GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему
 миру: от Крымских гор
 до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего
 тюнинга, десятки деталей
 и запчастей.



Полный комплект джипера:
 лебедка, GPS, пониженная
 передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



ASE avalon style
 entertainment

MAFIA II

ЖАНР ИГРЫ: Action

ДАТА ВЫХОДА: Осень 2008 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.2kgames.com/mafia2



Противники не желают просто так отдавать ящики с канадским виски.

Герой комедии Эльдара Рязанова «Невероятные приключения итальянцев в России» Розарио Агро был прав: мафия действительно бессмертна. В конце августа 2002 года *Mafia: The City of Lost Heaven* произвела эффект разорвавшейся бомбы. Мало кто ожидал, что творение Illusion Softworks сможет на равных тягаться с великим и ужасным *Grand Theft Auto III* и разоидется по всему миру двухмиллионным тиражом. Информация о продолжении популярной игры появилась в декабре 2003-го. Спустя полтора года руководители компании объявили о заморозке проекта и анонсировали тактический шутер *Enemy in Sight*. Поговаривают, что чешские разработчики пошли на такой шаг, чтобы не конкурировать с *The Godfather*

от EA Redwood Shores. Однако время показало, что дорогая лицензия, известные актеры и многомиллионный бюджет не гарантируют успеха. В Mafia II мы не увидим знакомых персонажей, ведь все они отправились на тот свет. Даже главный герой Томми Анжело на старости лет получил от бывших поделщиков сицилийский «привет». События второй части развернутся в конце 40-х – начале 50-х годов и поведают о «подвигах» новой итало-американской преступной группировки. Статный молодой человек вместе с толстым дружком будут выполнять поручения босса и постепенно подниматься в мафиозной иерархии. Разумеется, дело не обойдется без кинематографических роликов, перестрелок и погонь.

BORDERLANDS

Разработчики из Gearbox Software уже около двух лет корпят над *Borderlands*. Завязка сюжета не нова: далекое будущее, экспедиции в отдаленные уголки космоса терпят одну неудачу за другой. Исследованию планет мешает тамошний климат, негостеприимные аборигены и беспощадные монстры. Игрок – один из участников экспедиции на пустынную планету, где водятся страшные летающие твари и насекомообразные существа. Уничтожая противников, наш герой получает опыт и развивает свои способности. Город New Haven – столица планеты. Там можно купить все необходимое снаряжение, поправить здоровье, «прокачать» свою тачку и улучшить пушку. Авторы

Borderlands переняли систему модернизации оружия у знаменитой *Diablo II*. Анонсированный разработчиками кооперативный режим рассчитан на четырех человек. Выполнять задания вместе будет не только веселее, но и проще. Совместное прохождение откроет новые возможности для тактических маневров. К примеру, пока приятель отчаянно сражается с толпами монстров, ты можешь проникнуть на склад противника и похитить взрывчатку для борьбы с летающими тварями. Можно и не идти на хитрости, а вместе биться с врагами. Ты управляешь машиной, а в это время твой напарник отстреливается от насекомых – вот яркий пример взаимовыручки. По словам авторов, чтобы довести игру до ума, им потребуется полтора года.

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.borderlandsthegame.com



На опасной планете без бронированных машин не обойтись.

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: 2008 год

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.codemasters.com/flashpoint2



Codemasters обещает: в следующем году мы увидим настоящую войну.

На Games Convention 2007 стало известно полное название шутера от Codemasters Studios – *Operation Flashpoint 2: Dragon Rising*. Огласили и первые подробности сюжета. Завязка весьма любопытна: 2010 год, военные силы США помогают России отражать атаки Китая. География игры очень обширна: с боевыми заданиями мы отправимся в Юго-Восточную Азию, Европу и даже Африку. Не обойдется и без ролевых элементов. С каждой выполненной миссией бойцы будут становиться все сильнее. Первая часть *Operation Flashpoint* отличалась от прочих командных FPS масштабными сражениями. Продолжение порадует еще большим размахом. В Dragon Rising на поле битвы площадью более

400 квадратных километров будут находиться сотни солдат и десятки единиц боевой техники. На выставке разработчики показали интересный ролик, демонстрирующий возможности движка, а именно – разрушения. Танк обстреливал здание. Повреждения от каждого выстрела зависели от скорости и траектории полета снаряда. Не останется сиквел и без мультиплеера. Создатели пока не торопятся раскрывать его особенности. Однако есть основания полагать, что игра по Сети в масштабности сингл-плеера не уступит. Есть и еще одна приятная деталь: в отличие от первой части мы сможем присоединяться к игре во время битвы.

1С МУЛЬТИМЕЛИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам отгрузки товаров
в регионы работы
в центре 1С МультиМедиа
обслуживания в формате 1С
123050, Москва, а/я 84, ул.
Серебряковская, 31
Тел: +7 (495) 737-93-57
Факс: +7 (495) 901-04-57
e-mail: 1s@1c.ru, www.1c.ru

**ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ
УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!**



Разгромить любую армию лидерах!



Война миров никогда еще не была такой красивой!



Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION



© 2007 1C LLC. Все права защищены. © 2007 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Splash Damage Ltd. Enemy Territory: Quake Wars and 1C are trademarks of id Software, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



Факты

3 компании

12 видов фрегатов

140 юнитов



На обслуживание одной пушки требуется до десяти матросов.



Игра на редкость правдоподобна.

EMPIRE: TOTAL WAR

ВЕК ПРОСВЕЩЕНИЯ

ЖАНР ИГРЫ

Real Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Sega

РАЗРАБОТЧИК

Creative Assembly

ЗНАМИТОСТЬ

Майк Симпсон

(Mike Simpson)

директор студии

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.creative-assembly.

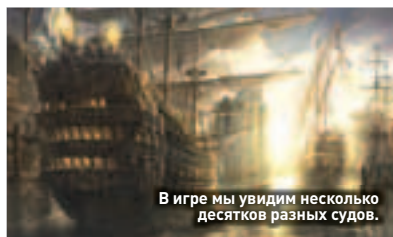
co.uk

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Как говорят историки, если бы эпохи Просвещения не существовало, ее стоило бы выдумать. Ведь именно тогда свершались значимые научные и культурные достижения – Ньютону упало на голову яблоко, Гете написал историю о Фаусте, а Петр Первый основал Санкт-Петербург. Неудивительно, что студия Creative Assembly решила посвятить очередную часть стратегического сериала *Total War* этой эпохе. *Empire: Total War* во всем соответствует духу Просвещения: новый графический движок, переработанный геймплей, десятки мелких и не очень нововведений. Жан-Жак Руссо был бы доволен.

Начинаем в 1700 году, а заканчивается уже в наши дни. За триста лет те-



В игре мы увидим несколько десятков разных судов.

бе предстоит возвысить свою державу: отстроить замки и города, совершить множество открытий и надавать оплеух надоедливому соседям. В *Empire: Total War* куда больше (чем в предыдущих частях) внимания уделяется подбору войск и грамотной стратегии. Теперь шевелить мозгами нужно не только во время битвы, но и до нее.

На сей раз большинство сражений развернется не на суше, а на воде. Не зря же авторы создали несколько десятков фрегатов и мелких судов. У каждой цивилизации есть выход в море. Англичане бороздят водные просторы на огромных парусниках, в то время как менее развитые индейцы плавают на юрких каноэ. Но и они под руководством хорошего стратега смогут одолеть судна, превосходящие их как по размерам, так и по огневой мощи. На суше численное преимущество еще не гарантия победы. Сотни твоих крестоносцев окажутся бессильными перед парой катапульта. Разработчики оказались верны принципу «камень-ножницы-бумага» – на каждый тип войск обязательно найдется умиротворяющая их сила. Как и ранее, для нормального развития державы тебе придется уделять уйму времени микроменеджменту и



РЕЛИГИЯ – ВСЕМУ ГОЛОВА

На этот раз тебе предстоит решать не только военные, но и религиозные проблемы. В игре даже будет отдельная кампания, посвященная противостоянию различных конфессий.

развитию городов. Грамотная застройка – залог здоровой экономики. Ведь некоторые здания принесут тебе немалую прибыль, другие обеспечат солдатами, третьи помогут поднять культурный уровень населения. Но о зрелищах и думать забудь, пока не обеспечишь народ хлебом. Голодные воины и городские жители без сожаления свергнут никчемного правителя. Не особенно изменилась и система изобретений, разве что открытий стало больше. Как и раньше, только от твоего решения зависит, изобретут ли французы порох и соберут ли кавалерию, которая пригодится для набегов на дикие африканские племена. Правда, примерить на себя корону ты сможешь лишь в следующем году. **PCG**

**Empire: Total War во всем соответствует духу Просвещения.
Жан-Жак Руссо был бы доволен**

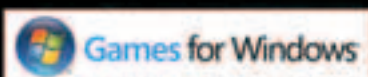
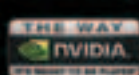
1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам рекламы, заказов
и условий работы
в офисе: 1C Мультимедиа
офисный центр в здании 1C
123050, Москва, д. 84, к. 1
Среднеармейская, 31
Тел: +7 (495) 737-93-57
Факс: +7 (495) 991-44-57
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru

«Неповторимая динамика,
выдержанная атмосфера,
безумное число тонкостей
и нюансов - это очень
особенный, ни на что
не похожий шутер».

«Игромания»



ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

<http://games.1c.ru/bioshock>

<http://bioshockgame.com/>

РЕКЛАМА

© 2007 3AO «1C». Все права защищены.
© 2007 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. Bioshock, 2K Games, the 2K logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. NVIDIA, the NVIDIA logo, and The Way It's Meant To Be Played are trademarks and/or registered trademarks of NVIDIA Corporation. All rights reserved. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



FALLOUT 3 ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОГО БРЕНДА

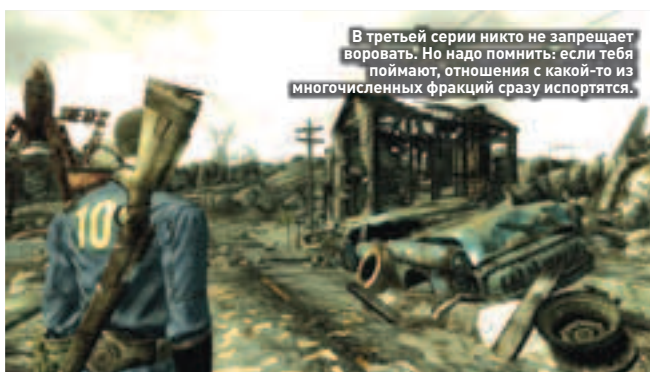
ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Softworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
fallout.bethsoft.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

По данным одного из популярных российских сайтов, *Fallout 3* – самая ожидаемая компьютерная игра. На втором месте расположился *Crysis*, за который отдали в полтора раза меньше голосов. Нет ничего удивительного в том, что разрекламированный шутер в кои-то веки обошла ролевая игра (хотя на PC RPG переживают не лучшие времена). За десять лет

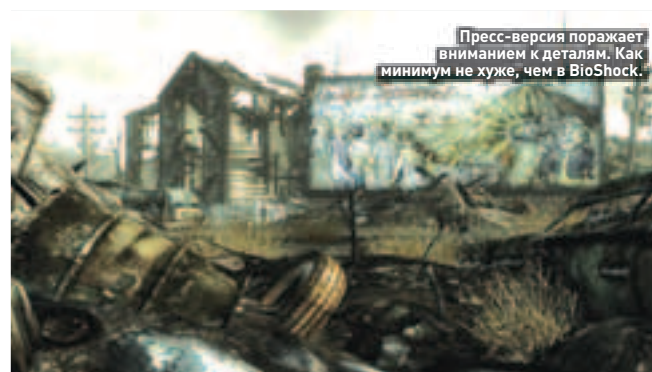
популярность знаменитой серии не померкла. Миллионы поклонников затаив дыхание ждут благословенного дня, чтобы вновь прогуляться по выжженной радиацией пустыне. Такой успех не снился даже авторам *StarCraft II*.

Конечно, внимание родилось не на пустом месте и одних только заслуг *Black Isle* мало. Кто знает, как бы восприняли анонс многострадаль-

ной третьей части, если бы о разработке заявила малоизвестная студия. **Bethesda** сделала правильную ставку. Скандальная слава *The Elder Scrolls*, еще не стершаяся из памяти отмена Van Buren, засилье однотипных сказочных ролевух... Самое время прикупить знаменитый бренд у издыхающей **Interplay** и заработать сотни миллионов долларов. И ведь заработают, мы сами принесем.



В третьей серии никто не запрещает воровать. Но надо помнить: если тебя поймут, отношения с какой-то из многочисленных фракций сразу испортятся.



Пресс-версия поражает вниманием к деталям. Как минимум не хуже, чем в *BioShock*.

Авторы пока не раскрывают полного списка умений, но обещают вернуть большинство старых и придумать новые



Факты

2

товарища путешествуют с героем

20

уровень – максимальный

70

человек работают над проектом



Чтобы пройти до конца, нужно потратить около двадцати часов. И еще столько же на выполнение побочных заданий.



В игре не используется DirectX 10. Авторы уверены, что она и так выглядит прекрасно. Им можно верить.

Фанаты не перестают брюзжать. Ах, нет походовых боев. Ой, где любимая изометрия? Ай, серьга в левом ухе супермутанта не соответствует древним традициям и вообще блеснит пошло и вызывающе. Разработчики со снисходительной улыбкой выслушивают все проклятия и спокойно замечают: времена не те. Они делают именно такое продолжение, которое соответствует 2008 году. Всем, кто с авторами не согласен, придется довольствоваться демоверсией **Fallout 3** от Black Isle.

Те, кто знаком с первыми двумя сериями, знают, что они в общем-то очень отличаются друг от друга. Если родоначальница была серьезной, мрачной и жесткой драмой, то ее наследница вышла куда фривольнее. Бесчисленные пародии и отсылки к современной поп-культуре люто ненавидят поклонники оригинала и боготворят почитатели сиквела. Все дело в том, что вскоре после премьеры **Fallout**

в 1997 году команда распалась. **Тим Кейн** (Tim Cain) и **Леонард Боярский** (Leonard Boyarsky) открыли собственную студию **Troika Games** и принялись за **Arcanum**. Оставшиеся сотрудники буквально за год сотворили продолжение, причем в значительной степени из обрезков первой части, которые из-за нехватки времени остались за бортом. Но смена продюсера сказалась на концепции. Я это все рассказываю вовсе не из желания блеснуть эрудицией. Дело в том, что ребятам из Bethesda по сердцу как раз-таки **Fallout 1**. Его стилю они и собираются следовать.

ПЕРЕПИШЕМ ИСТОРИЮ

Помнишь **Fallout Tactics** и консольную **Fallout: Brotherhood of Steel**? Так вот, можешь смело о них забыть. По велению новой команды описанные там события никогда не происходили. Мы начинаем путешествие через тридцать лет после финала

Fallout 2 на восточном побережье США. Здесь, недалеко от Вашингтона, спрятан вход в Vault 101, где вот уже несколько десятков лет живут самые обычные люди. Рождаются, учатся, ходят на работу, женятся, заводят детей, умирают. Волею дизайнеров (видимо, больших поклонников **Fable**) мы увидим жизнь своего персонажа с момента его появления на свет. В **Morrowind** и **Oblivion** создание протагониста довольно органично вплетено в повествование. **Fallout 3** от них не отстает. В самом начале мы окажемся в операционной, где пишущий младенец появляется из материнской утробы. Компьютер сканирует черты его лица, и перед нами появляется первая задача: нужно выбрать расу и внешность. Как и в **The Elder Scrolls IV**, для этого есть специальный редактор, где мы меняем все что угодно: от угла наклона бровей до размера мочек ушей. К счастью, в этот раз дизайнеры сами пред-

ГОВОРIT ВАШИНГТОН

Если ты смотрел ролик, то наверняка обратил внимание на мелодию. Эту композицию когда-то хотели поставить заглавной темой первой **Fallout**, но передумали. Для третьей части авторы лицензировали около двадцати популярных песен 50-х годов прошлого века. Чтобы их послушать, надо просто включить встроенное в Pip-boy 3000 радио. А еще мы можем перехватывать радиопереговоры работарговцев, чтобы избежать встречи с ними. Как и другие важные трансляции. Благодаря им мы получим новые квесты.

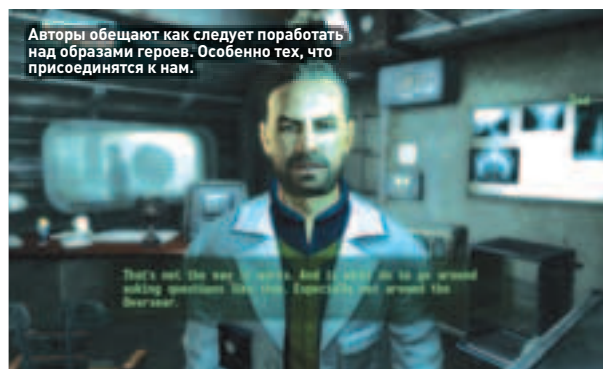


МУКИ ВЫБОРА

Размер мира значительно меньше, чем в **Oblivion**. То же самое касается персонажей (их несколько сотен) и квестов. Зато все задания можно выполнить несколькими способами и получить разные результаты. В первом же городе нам предложат взорвать ядерную бомбу или, наоборот, ее обезвредить. Добряки получают награду от шерифа. А злодеи разнесут поселение к чертовой бабушке и попутно смогут пройти в башню Terepny Towers. Кстати, частенько у нас будет решение и для нейтрального героя, которому совершенно наплевать на происходящее вокруг.



Эффект blur больше всего любят разработчики гонок. Но и Bethesda тоже не прочь им воспользоваться.



Авторы обещают как следует поработать над образами героев. Особенно тех, что присоединятся к нам.



Нам удалось попасть в голову. Остается только любоваться.

ЛЕВША

В отличие от предыдущих серий в *Fallout 3* оружие изнашивается. Поэтому его нужно ремонтировать. Проще всего разобрать такой же ствол и взять запчасти оттуда. Поэтому нужно сто раз подумать, прежде чем выстрелить противнику в руку. Ведь можно ненароком повредить его пушку и тогда свою уже не починить. Помни, что исправный пистолет стреляет куда быстрее, не дает осечек и целиться из него намного проще.



Для озвучивания привлекли около тридцати актеров. В том числе Лайама Нисона (Liam Neeson).

варительно нарисуют несколько симпатичных мордашек на выбор. Если ни одна из них не понравится, то уж подправить их всяко проще, чем привести в порядок протокольные физиономии уродцев из *Oblivion*. Когда закончим возиться с лицом, малыш наконец откроет глаза и увидит лицо главного хирурга. Но что это? Почему он так похож на героя? Нет, это не случайность. Просто в операции участвовал родной папашка третьего Избранного. Занавес. Сцена вторая. Первый день рождения розовощекого карапуза. "You are so special!" – восклицает кто-то. Значит, пришла пора возиться с ролевой системой S.P.E.C.I.A.L. и распределить 35 баллов среди семи атрибутов. В следующий раз мы увидимся со своим подопечным на его десятилетнем юбилее. Именно тогда ему подарят собственный карманный компьютер Pip-boy 3000. На шестнадцатилетие гостинцев и празднований не будет. Вместо них придется выдержать экзамен G.O.A.T. Успешно миновав все испытания, ты сможешь выбрать нужные скиллы. Авторы пока не раскрывают полного списка умений, но обещают вернуть большинство старых и придумать новые. Пока их в перечне четырнадцать. Конечно, нам позволят прогуляться по убежищу, познакомиться с его обитателями и выполнить первые задания. Например, спасти девочку, на которую напали хулиганы. И как бы ты ни поступил, люди это запомнят. Всего через три года ты снова встретишь тех же самых лоботрясов. И тогда... Но не будем портить удовольствие, сам все узнаешь будущей осенью. Покинуть родные стены мы сможем в девятнадцать. Что потянет героя на волю? Папаня куда-то пропадет. Ни записки, ни sms-ки не оставит. Да еще этот зловерный хранитель убежища не захочет его искать. Не беда! Взломав компьютер (или стащив ключ), мы прорвемся через охрану – и... вот она, свобода!

А дальше все как раньше. Иди куда хочешь, делай что угодно, спаси на досуге мир. Многие журналисты сетовали, что показанная на выставках демоверсия слишком сумбурная. Вроде только выбрался из убежища, а тут уже и супермутанты, Братство стали и гигантское чудовище. Разумеется, это издержки специально собранного билда, который должен показать основные достоинства проекта.

НЕ СТРЕЛЯЙТЕ В СУПЕРМУТАНТОВ

Первое, что привлекает внимание, – боевая система и режим паузы V.A.T.S. (Vault-tec Assisted Targeting System). В любой момент мы останавливаем время и внимательно изучаем свои шансы попасть в разные части тела противника. Конечно, лучше всего целиться в голову. Нет ничего лучше, чем мгновенная смерть вражины. Череп раскалывается, мозги и глаза летят в разные стороны. Красотища. Но это если попасть, что довольно непросто. Найдутся и не менее привлекательные места. Например, ноги или руки, ведь метким выстрелом мы покалечим или обезоружим соперника. А если удастся попасть в уязвимое место, получим самые неожиданные результаты. Например, если гигантскому муравью пробить антенну на голове, он озвучит и начнет кидаться на всех без разбора. Приятно, что при желании мы делаем не один выстрел, а сразу несколько в разные точки тела или даже в разных врагов. Примерно как в *Knights of the Old Republic*. Впрочем, можно сражаться и в реальном времени. Тем более это очень удобно, ведь камера расположена рядом с плечом персонажа (сродни *Resident Evil 4*). На любые действия по-прежнему тратятся особые баллы (action points), количество которых зависит от показателя ловкости. Во время паузы мы видим, сколько очков требуется на то или иное действие. А если ее не включать и палить во все стороны, они постепенно восстанавливаются.



Pip-boy 3000 заменяет нам почти все вспомогательные окна. В том числе журнал, экран статистики и инвентарь.



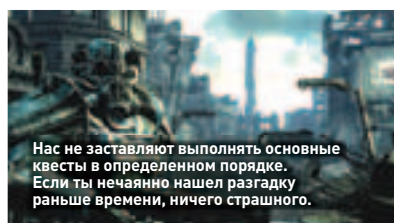
ПОВОРОИ ХОТЬ ТЫ СО МНОЙ

Как и раньше, нам придется очень много разговаривать. Не волнуйся, неудачный опыт Oblivion, когда мы просто нажимали на ключевые слова, авторы не повторяют. Мы увидим привычные разветвленные диалоги, не менее длинные, чем в Fallout 1. Учитываются и навыки, причем не только красноречие.

В зависимости от скиллов, перков, количества злых или добрых дел появятся дополнительные реплики. Плохо только, что в некоторых случаях мы сразу видим, насколько фраза подействует. Еще и в процентах.



Помимо привычных пистолетов, пулеметов и винтовок мы найдем очень любопытные устройства. Например, портативную ядерную установку



Об оружии авторы тоже позаботились. Помимо привычных пистолетов, пулеметов и винтовок мы найдем очень любопытные устройства. Например, портативную ядерную установку. Она позволит одолеть самых здоровых врагов. Правда, снаряды найти нелегко. Зато если расстрелять брошенную машину с урановым реактором, эффект будет не хуже. Не стоит забывать и о радиации. Хотя в третьей части ее действие значительно ослабили.

Предпочитаешь боевые искусства? Наравняй соответствующий навык и отправляй всех на тот свет ловкими ударами рук и ног. Ну а те, кто совсем не хочет драться, отыщут себе опытных друзей или взломают систему наведения у слоняющихся повсюду роботов (особая мини-игра, где надо подбирать пароль, угадывая правильные буквы), после чего машины сделают за них всю грязную работу.

Думаю, ты не сомневаешься, что мы наверняка еще вернемся к Fallout 3 и напишем немало заметок. Авторы многое поменяли, но у них все равно получается замечательная игра. Такая же неpolitкорректная, как и предшественница. Наркотики, убийство детишек, столь милое американскому сердцу слово fuck, перк bloody mess – все на месте. Ну кто такое не полюбит? **PCG**



РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Один из главных недостатков Oblivion – автоматическое повышение сложности. Мы получали двадцатый уровень, и вот уже все враги бегали в даэдрических доспехах. Интерес постепенно терялся. Bethesda пытается решить эту проблему. Игра учитывает крутость персонажа, когда он приходит в новое место. Но потом сложность уже не меняется, и враги не станут сильнее, если мы вернемся туда еще раз. Однако некоторые районы все равно очень трудные, и надо как следует прокачаться, прежде чем туда соваться.





UNREAL TOURNAMENT III

НЕРЕАЛЬНО РЕАЛЬНО

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Midway Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.unrealtournament3.com
ДАТА ВЫХОДА
16 ноября 2007 года

Начиная работать над *Unreal Tournament III*, ребята из Epic Games решили не изобретать велосипед. Они взяли все лучшие наработки из предыдущих частей *UT*, добавили к ним несколько оригинальных задумок и написали самый лучший графический движок. Практически идеальная картинка – вот что стало главным достоинством игры. Немыслимые возможности ядра вызывают искренний восторг, а системные требования – настоящий ужас.

К счастью, не так давно появилось сообщение, что *UT III* запустится практически на любом компьютере. Авторы проекта вовремя осознали, что далеко не у каждого дома стоит дорогостоящая современная система, и всерьез взялись за оптимизацию.

О БЫЛОМ

UT 2003 и *UT 2004* были, несомненно, хороши, но с первой частью они так и не сравнялись. Авторы решили не экспериментировать и взяли оригинальный *Unreal Tournament* в качестве эталона. Но это совсем не значит,



Darkwalker во всей красе.

что серия не развивается. По сравнению с предыдущей частью *UT III* станет гораздо динамичнее и зрелищнее. А все благодаря изменению структуры уровней, баланса оружия и некоторым другим особенностям. Больше всего внимания привлекает к себе новый игровой режим. Среди уже опробованных тобой Deathmatch, Team Deathmatch, трех разновидностей

Capture the Flag и Survival затесался весьма любопытный режим Warfare. Устроен он непросто. Игроки делятся на две команды, цель каждой из них – разрушить цитадель соперника. Но чтобы сделать это, надо завладеть специальными участками уровня, причем последовательно – от своей базы до неприятельской. Как только «линия» выстроена, обитель

В PC-версии мы будем пользоваться клавиатурой и мышкой, в то время как в PS3-варианте мы перемещаем боеголовку, наклоня джойстик Sixaxis



Факты

6 команд
участвуют
в чемпионате

7 режимов
сетевой
игры

2007 год раньше
фигурировал
в названии игры

противника становится уязвимой, и ее можно разломать. Но если вдруг обороняющаяся команда сможет отбить одну из контрольных точек, защита осажденного объекта вновь станет неуязвимой.

Захват участков – тоже занятие не из простых. Ускорить все можно с помощью уже знакомого нам оружия Link Gun. Но есть и другой способ – притащить на место некий артефакт Orb, который появляется в штабе каждой команды. Загвоздка в том, что незаметно дотащить огромную светящуюся сферу практически невозможно. Если враги увидят нас, сразу же постараются отпугнуть на тот свет.

Стоит упомянуть и дополнительные контрольные точки. Заняв их, фракция получит дополнительную технику и оружие. Согласись, ни то ни другое лишним не бывает.

ОГНЕВАЯ МОЩЬ

А вот с арсеналом больших сюрпризов не будет. У каждого оружия всего два режима стрельбы, однако есть и другие способы наносить повреждения. Из той же ракетницы можно жакнуть пятью (!) разными способами. По сравнению с прошлой игрой серии стволы, использующиеся в ближнем бою, станут мощнее. Так, заряды Flak Cannon лучше отскакивают от стен, а Bio Rifle бьет сильнее. К сожалению, нам не доведется испытать консольный вариант управления зарядом из мощнейшего Redeemer. В PC-версии мы пользуемся клавиатурой и мышкой, в то время как владельцы PS3 перемещают боеголовку, наклоняя джойстик Sixaxis в разные стороны.

Примерно так же обстоят дела с Hoverboard. По сути это парящая в воздухе доска, во многом напоминающая сноуборд. Передвигаясь на нем, нельзя

стрелять, зато скорости хватает, чтобы уклониться от вражеских атак. Конечно, на Hoverboard список доступной техники не заканчивается. Всем понравились трехногие машины Darkwalkers (судя по всему, позаимствованные из «Войны миров»), скоростной Viper (он может прыгать над землей, отталкиваясь энергетическими импульсами), невидимый раздатчик смертоносных ботов-паучков Stealthbender и энергетическая сфера на щупальцах под названием Scavenger. Фантазия дизайнеров практически неиссякаема.

НЕТ ДРУЗЕЙ

Разумеется, игра в первую очередь предназначена для поклонников многопользовательских развлечений. Однако есть в ней и однопользовательский режим. К сюжету приложили руку те же люди, что занимались сценарием *Gears of War*. Есть даже нелинейность.

Кстати, во время прохождения сингла ты сможешь найти бонусы. В том числе те, что позволят изменять облик своего персонажа. Впрочем, творцы из Epic Games обещают, что все эти рюшечки сделаны исключительно для красоты и совсем не отразятся на балансе мультиплеера. Похоже, разработчики не хотят оставить нам ни одного повода пожаловаться на Unreal Tournament III.

Да мы и не против. **PCG**



БОЙ ПИРАТСТВУ!

За локализацию Unreal Tournament III на территории России и СНГ отвечает компания «Новый Диск». Она же, как мы помним, издавала антологию всех частей UT. Теперь российские локализаторы обещают устроить русскоязычный релиз третьей части в один день с мировой премьерой. Кстати, еще до выхода игры у тебя будет шанс сыграть в эксклюзивную для PC демоверсию и принять окончательное решение, покупать ли диск.



Летательные аппараты выглядят очень необычно.



Ну как не полюбить такую игру!



Одного выражения лица нападающего солдата хватит, чтобы напугать врагов до смерти



ПООЩРЯ ТАЛАНТЫ

Разработчики из Epic Games, как известно, всячески поощряют страсть своих фанатов к созданию модификаций. К игре прилагается мощный редактор карт и удобный SDK для создания всяческих плагинов, начиная со всяких там уникальных шлемов с обозначением клана и заканчивая самостоятельными проектами на движке. А вот владельцы консолей ничего подобного не получают, однако моды с компьютера разрешат переносить на PS3 с помощью карты памяти Memory Stick.



SINS OF A SOLAR EMPIRE

В ПОГОНЕ ЗА ДВУМЯ ЗАЙЦАМИ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Stardock Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Ironclad Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 10
**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.sinsofasolar-empire.com
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2008 года

Космические стратегии в реальном времени (*Homeworld*, *Nexus: The Jupiter Incident*) заметно уступают в масштабности пошаговым (*Master of Orion*, *Galactic Civilizations*). Ничего удивительного: управлять сотнями кораблей и заниматься экономикой галактической империи одновременно – задача не из легких. Но только не для Ironclad Games. Канадцы задумали скрестить *Galactic Civilizations* и *Homeworld*. Что из этого выйдет?

При первом взгляде на список фиш будущей игры кажется, что разработчики стремятся объять необъятное. Судите сами: добыча ресурсов, развитие планет, строительство кораблей, торговля, культура, дипломатия, исследования, разведка, войны – лишь часть занятий в *Sins of a Solar Empire*.

ВАШЕ ГАЛАКТИЧЕСКОЕ ВЕЛИЧЕСТВО

На помощь придет искусственный интеллект, который возьмет большинство дел на себя. Нам не нужно следить



Одновременно на экране будут сотни кораблей.

за сбором ресурсов и собственноручно направлять суда к астероидам, богатым металлами и кристаллами. Даже сражения могут происходить без нашего вмешательства.

Однако, если возникнет необходимость, действия искусственного интеллекта всегда можно скорректировать или вообще взять события под свой строгий контроль. У нас будет возмож-

ность проследить за каждым маневром боевого корабля или заняться общей стратегией ведения боя, собственноручно начать необходимые исследования или задать вектор развития империи, самостоятельно отстроить суда для обороны планеты или поручить это ответственное дело помощнику. Важная составляющая игры – перемещение между планетами. Несмот-

«Дельных предложений от игроков поступает действительно много. Мы стараемся учесть все»



Факты

3 стороны конфликта

10 игроков в мультиплеере

10 000 частиц в пределах видимости



CHOOSE YOUR DESTINY!

В Sins of a Solar Empire представлены три стороны. Самая развитая раса Васари (Vasari) расширяет свои владения, покоряя новые миры. Кризисная коалиция (ТЕС) создана для организации обороны от завоевателей. Роль третьей и наиболее загадочной участницы конфликта в сюжете авторы пока умалчивают. Как всегда, у каждой стороны есть не только своя история, но и уникальные корабли, технологии и оружие.

Взрывами и огнем авторы гордятся больше всего.



ря на внушительные расстояния, перелеты занимают доли секунды. Однако не все так просто: выход на орбиту отнимает время, да и перед «скачком» двигателям необходимо как следует зарядиться (в этот момент суда особенно уязвимы). Поэтому строить на своих верфях новые боевые единицы и тут же бросать их в бой на другом конце галактики не выйдет. Впрочем, война – далеко не единственный способ взаимодействия с другими империями. Как и в любой RTS, в Sins of a Solar Empire стороны могут заключать перемирия, соглашения о торговле и договоры по обмену ресурсами. Разработчики особенно гордятся тем, что при определенном дипломатическом мастерстве игрок сможет стать монополистом по добыче кристаллов или металла и манипулировать своими союзниками. Культура – еще один мощный инструмент воздействия. Воинствующие соседи, глядя на наше процветание, могут добровольно сдать оружие и войти в состав нашей империи по собственному желанию.

БЛИЖЕ К ЛЮДЯМ

Масштабирование камеры меняет игру до неузнаваемости. Вот мы наблюдаем за торговым судном и решаем, по какой цене продать товар на ближайшей планете. А через доли секунд вся галактика как на ладони – и нас волнуют уже глобальные проблемы, мы вершим судьбы целых звездных систем.

Разумеется, такой многогранной игре нужен подходящий движок. Он у Ironclad Games собственного производства. Авторы не без гордости рассказывают обо всех (по их мнению, практически безграничных) возможностях Iron Engine, особенно хвастаясь освещением и спецэффектами. Но главная их гордость – крупномасштабные сражения. По словам авторов, Iron Engine с легкостью выведет на экран сотни космических кораблей одновременно. Справятся с этой задачей, по заверениям **Блэра Фразера** (Blair Fraser), продюсера игры, и наши компьютеры: «Еще весной я не был уверен в том, что среднестатистический современный компьютер потянет Sins of a Solar Empire. Но к третьей бета-версии мы отлично оптимизировали движок и пока не получили ни одной жалобы от тестеров на завышенные системные требования».

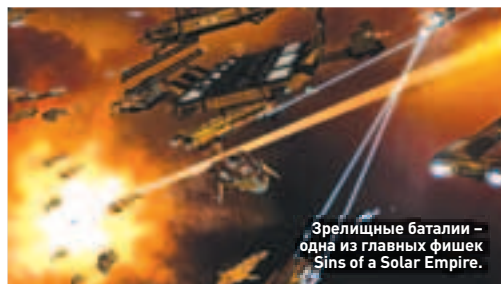
Благодарные игроки не только указывают на баги, но и подкидывают одну идею за другой. «Дельных предложений от бета-тестеров поступает много. Мы стараемся учесть все. Но уже совсем скоро нам придется сказать "стоп". Иначе разработка слишком затянется», – продолжает Блэр Фразер. Амбиций у дебютного проекта Ironclad Games – хоть отбавляй. Но сумеют ли канадцы довести все свои идеи до ума и как следует сбалансировать столь масштабную и многогранную космическую стратегию? Узнаем в феврале следующего года. **PCG**

При желании можно рассмотреть каждый шов на обшивке корабля.



ДОСЛОВНО

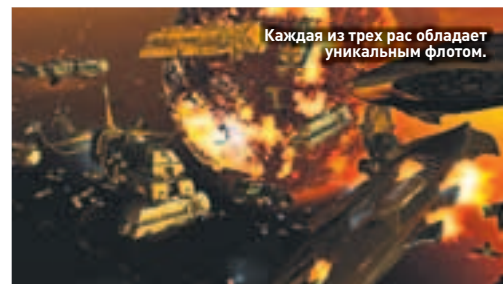
«Большинство наших бета-тестеров говорят, что Sins of a Solar Empire – это смесь Galactic Civilizations и Homeworld. И я с ними согласен. В нашем проекте экономика, дипломатия, исследования, культура и торговля из Galactic Civilizations соседствуют со сражениями из Homeworld. И если менеджмент в силу реального времени в Sins of a Solar Empire слегка упрощен, то бои проработаны очень тщательно и не уступают баталиям в военных космических играх», – говорит Блэр Фразер (Blair Fraser), продюсер проекта.



Зрелищные баталии – одна из главных фишек Sins of a Solar Empire.



Пусть графика в игре по-детски цветастая, зато красивая.



Каждая из трех рас обладает уникальным флотом.



Местные санитары леса – не волки, а живые трупы.



Выстрел в спину может лишь замедлить зомби, но не уничтожить его.

DEAD ISLAND

ЕСЛИ ЖЕНА – МОНСТР

ЖАНР ИГРЫ

First Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Techland

РАЗРАБОТЧИК

Techland

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.deadislandgame.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

Мужчины с обручальным кольцом на руке не дадут соврать: после двадцати лет брака жена, как правило, превращается в настоящего монстра. Зомби из *Resident Evil* ей в подметки не годятся. Отсижив целый день на работе и сбегав на рынок за очередными 15 килограммами продуктов, она переключает внимание на мужа. Не для того, чтобы приласкать, но чтобы вдоволь попить кровушки и поделиться наболевшим: «Целый день валяешься на диване», «Не исполняешь супружеский долг»... С подобной проблемой столкнулся герой польского шутера *Dead Island*. С тем лишь отличием, что его жена превратилась в зомби и уехала подальше от надоевшего мужа на необитаемый остров.

Там она возглавила движение против «пивососущих футболоманов» и начала готовить переворот – сколько ж можно притеснять права женщин? Герой, чье имя пока держится в секрете, встает перед выбором: либо убить бывшую пассию и выяснить, кто взял ее в секту мужененавистников, либо попытаться найти лекарство и спасти бедную женщину. Как говорят авторы проекта, от нашего решения зависит не только сюжет, но даже локации, которые пред-



Благодаря мощному графическому движку мертвецы выглядят как настоящие.

стоит посетить игроку. Кроме того, разработчики надеются, что благодаря двум сюжетным линиям тебе захочется побывать на острове смерти как минимум дважды. Что ж, поживем – увидим!

ОСТРОВ ДОКТОРА МОРО

Таинственный остров, на который попадает герой, словно скопирован из

романа Герберта Уэллса: нетронутая природа, туман, пение птиц и... шорох. Кругом слышны крики животных, попавших в руки ходячих мертвецов. Но на сцене они появятся не сразу – до первой стычки с зомби авторы успеют пощекотать нам нервы. Это и не удивительно: ведь *Dead Island* преподносит как мистический триллер – те-

Таинственный остров словно скопирован из романа Герберта Уэллса: нетронутая природа, туман, пение птиц и... шорох



Факты

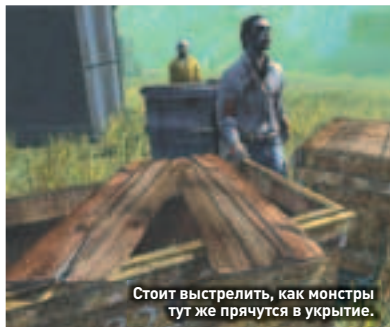
1

сумасшедшая
жена-зомби

2

сюжетные
линии

2

заятные
концовки

Стоит выстрелить, как монстры тут же прячутся в укрытие.



Лежачего не бьют? Здесь это правило теряет актуальность.



ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

Как жена героя превратилась в зомби – пока загадка. И это не единственная интрига: согласно сюжету, парочка летела на пассажирском самолете, упавшем на злосчастный остров. Выжили двое – герой и его жена. Но в видеоролике, когда камера показывает салон разбившегося лайнера, все сиденья пусты. На вопросы журналистов, что стало с остальными пассажирами, разработчики загадочно улыбаются и обещают нам сюрпризы.

бе, конечно, придется истреблять орды монстров, но страх нагонять будут не они, а неясные силуэты, тени и лужи крови. Насколько долго игра будет держать нас в страхе, пока судить сложно. Первые ролики, представленные еще на **E3**, действительно заставляют нервничать.

Спокойствия добавит уничтожение зомби. Здесь все просто и обыденно. На первых порах тебе придется обходиться подручными средствами – булыжниками, палками и металлическими штырями. Причем убить супостатов не получится – через пару минут они оклемаются и кинутся вдогонку за обидчиком. Будем держать ухо востро!

ПИЛОЧКА ДЛЯ НОГТЕЙ

Со временем герой найдет парочку приличных стволов, но жизнь они не облегчат. Как и в сериале **Resident Evil**, патроны для дробовика и винтовки лучше экономить. А то к финальной схватке с боссом ты рискуешь подойти ни с чем. Убийство – не единственный способ отделаться от неугодных тварей: перед мостом, перекинутым через овраг, достаточно оглушить зомби, перебежать мост и обрезать канаты. Да только тем самым ты отрежешь себе путь к отступлению, не догадыва-

ясь, что может подстергать героя по ту сторону оврага.

А там, скорее всего, тебя уже ждут с распростертыми объятиями. Чем дальше герой продвигается вглубь острова, тем хитрее и опаснее становятся противники. Авторы обещают поселить здесь не меньше десятка видов мертвецов, наделенных пусть и зачаточным, но интеллектом. Они смогут уклоняться от пуль, прятаться за деревьями, нападать группами и окружать героя. Мне особенно запомнился кадр, когда полусгнившие зомби прыгают на персонажа с деревьев.

Не обошлось и без мертвых животных. Взбесившиеся собаки и волки-кровососы – лишь малая часть бестиария. В конце путешествия ты встретишься с гораздо более опасными противниками – огромными, похожими на огров монстрами и прочими разъяренными тварями. Но пусть размеры не вводят тебя в заблуждение: любого зарвавшегося противника ты с легкостью превратишь в фарш. Достаточно лишь экономить боеприпасы да не пропускать сундучки с сюрпризами, щедро разбросанные по острову. Если к релизу разработчики доведут игру до ума, то нам можно уже сейчас вставать в очередь за памперсами и валидолом. **PCG**



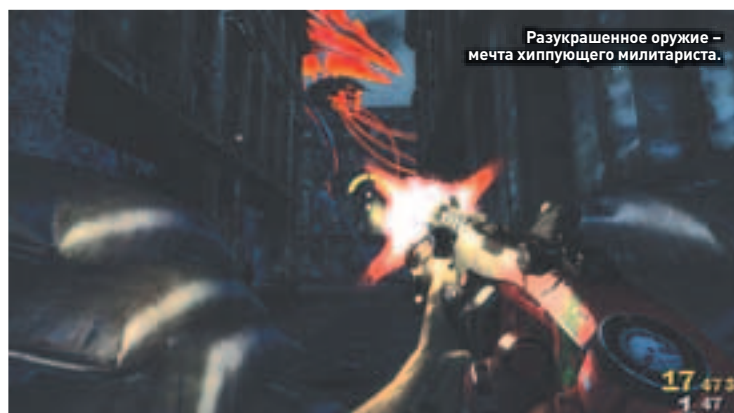
Шрамы на лице этого красавца уже никогда не заживут. А мы добавим новых.

НЕ СРЕЛЬБОЙ
ЕДИНОЙ

Как заявляют авторы, в **Dead Island** нам предстоит не только уничтожать оживших мертвецов, но и решать головоломки. Причем в отличие от сериала **Resident Evil** здесь тебе предстоит столкнуться с множеством нетривиальных заданий. К примеру, придумать, как оторваться от группы противников, окруживших героя, с помощью обычной бочки.



Иногда проще поджечь большую группу зомби, чем отстреливать их поодиночке.



Разукрашенное оружие – мечта хиппующего милитариста.



Внимание, в небе обнаружен неопознанный летающий объект.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
IMC
РАЗРАБОТЧИК
Metropolis Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
metropolis-software.com
ДАТА ВЫХОДА
2009 год

То, о чем предупреждали нас Нострадамус и менее именитые предсказатели, – сбылось!

На нашей многострадальной планете наступил-таки конец света. Небеса разверзлись, и на Землю спустились кошмарные существа. Они огромны, они ужасны, они не такие, как мы. Страшный сон стал явью. На нас напали враги, которые сильнее и умнее. Мы сделали все возможное, мы сопротивлялись, как могли, но оказались бессильны.

Слишком банально? Может быть. Однако разработчики из польской студии **Metropolis Software** считают иначе. Они готовят очередную игру на тему «спасем наш прекрасный мир от злобной нечисти». И надо признать, к этому избитому сюжету подошли со свойственной им фантазией.

опять лондон

Действие развивается стремительно. На календаре 2012 год. Человечество даже не подозревает, что кто-то замыслил недоброе. В один прекрасный день в столице старой доброй Англии из ниоткуда появились роботы всех форм и размеров. Цель у них одна – уничтожить нашу

цивилизацию. Регулярная армия и полиция ничего не могут поделать. Повсюду хаос и смятение. Срочно нужен герой. И, как всегда бывает в подобных случаях, сумасшедший нашелся.

Спасти мир предстоит безымянному солдату специального подразделения по борьбе с терроризмом. Он один из немногих, кто выжил в этой бойне и готов дать отпор захватчикам. Но не все так просто, как кажется на первый взгляд. Выясняется, что к нападению причастны злобные инопланетяне, которые и управляют роботами. Сразу и не догадаешься, потому что они, пришельцы, представь себе, невидимы. Однако наш герой очень быстро во всем разберется. И тогда держитесь, коварные враги, смерть близка.

Понятно, что голыми руками армию роботов-пришельцев не возьмешь. Нужно оружие. Здесь разработчики приготовили нам, пожалуй, главный сюрприз. Забудем про все, что мы видели ранее. Все эти автоматы, BFG и РПГ. Теперь у нас всего один универсальный ствол. Да, всего один, но зато какой! Мы можем изменять его с помощью огромного количества модулей, встречающихся на уровнях. Подбира-

ем деталь, вставляем в слот, и вот уже готова новая адская штуковина. Доступно множество комбинаций, эффективных против каждого противника. А чтобы мы не запутались в этом многообразии, нам позволят повесить десяток комбинаций на горячие клавиши. У пришельцев против такой «пушки» однозначно немного шансов. Кроме того, специально для геймеров-эстетов добавили возможность раскрасить оружие во все цвета радуги. Это может пригодиться, например, в мультиплеере, где по цвету стволов легко отличить своих.

БУДЕТ ЛИ ВКУСНО?

Однако даже столь оригинальное решение не спасет игру, если она откровенно скучна или некрасива. Разработчики это понимают, поэтому собираются завлечь нас сюжетом, геймплеем и графикой. Что касается истории, которую нам расскажут, то поляки обещают много интриг и необычных сюжетных поворотов, чтобы мы не заскучали и не забросили **They** через полчаса. Действо пока сложно назвать безумно оригинальным, но несколько интересных задумок внушают оптимизм. Во-первых, мы получим динамическую

В один прекрасный день в столице старой доброй Англии из ниоткуда появились роботы всех форм и размеров



Факты

1

универсальный ствол
на все случаи жизни

1

вторжение
из космоса

625

квадратных миль –
площадь столицы
Великобритании

смену дня и ночи. Что характерно, это не просто дань моде. Одни противники наиболее сильны в темное время суток, другие – в светлое. Во-вторых, радует заявление сотрудников Metropolis Software о том, что многие объекты в игре полностью разрушаются. Как это отразится на происходящем – пока непонятно. Но если все получится, то, наверное, ощутимо добавит интереса.

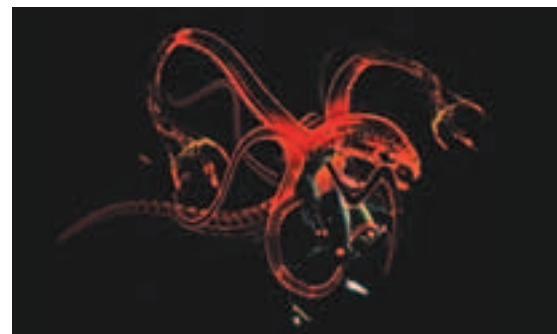
Безусловно, чтобы стать успешной, игра должна хорошо выглядеть. С этим на сегодня проблем нет. Учитывая то, что разрабатывается проект как для нашего любимого PC, так и для современных консолей, по-другому быть и не может. Единственное, что настораживает: уж больно мрачным и серым получается у поляков виртуальный Лондон. Конечно,

идет война. Но, согласитесь, если долго смотреть в окно, за которым льет дождь, немудрено и уснуть.

They – первый серьезный проект немецкого издательства IMC. Естественно, толстосумы вложат серьезные деньги как в саму игру, так и в ее раскрутку. Ни разработчики, ни издатели не хотят сесть в лужу. Время на то, чтобы довести проект до ума, у них есть – релиз намечен на 2009 год. Смогут ли, справятся ли? Тяжело сказать, но в пользу поляков говорит то, что опыта в создании игр им не занимать. Да, предыдущие проекты студии были далеки от идеала. Но обычно люди учатся на своих ошибках. Будем надеяться, что в Metropolis Software извлекли уроки из своих промахов. **PCG**

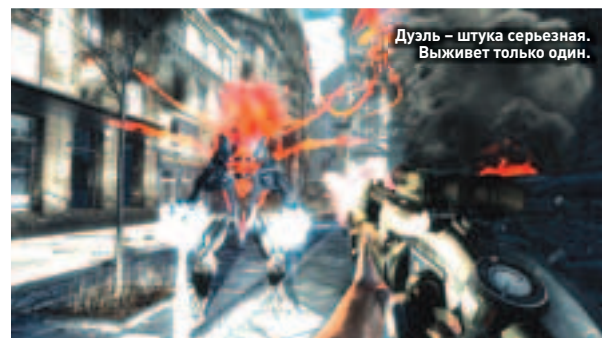
НЕВЕЗУЧИЙ ГОРОД

Виртуальный Лондон – один из самых любимых разработчиками городов. Чего только здесь не происходило! Начало положил Герберт Уэллс со своим романом «Война миров», когда высадил в столице Англии марсиан, сжигающих все вокруг тепловыми лучами. Пережил мегаполис и атаку зомби из фильма «28 дней спустя». Скоро появится в продаже игра Hellgate: London. По сюжету в ней Лондон оккупирован полчища чудовищ из преисподней. Разработчикам из Metropolis Software надо очень постараться, чтобы их вариация на тему разгрома британской столицы получилась не хуже, чем у других.



ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕНЕТИКА

При первом взгляде на инопланетян из They возникает мысль, что где-то подобные твари уже встречались. И точно, посетители игровых форумов сошлись во мнении, что пришельцы из игры напоминают потомков чужих и фантомов из незабвенного фильма Final Fantasy. От первых они унаследовали вытянутую голову и массивную челюсть, вторые подарили им полупрозрачные тела и возможность летать. И если с Чужими, как мы знаем, можно разобраться, просто поджарив их из огнемёта, то уничтожить Фантомов очень непросто.



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

ТЕКСТ: АРТЕМ "ВЕНШВАРМЕР" СТЕПАНЕНКО



PRO EVOLUTION SOCCER 2008

КАК РУКИ ТОСКУЮТ ПО ГЕЙМПАДУ

ЖАНР ИГРЫ

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

Konami Digital
Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Konami Digital
Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Shingo "Seabass"
Takatsuka, продюсер

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.winningelevenblog.com

ДАТА ВЫХОДА

19 октября 2007 года

В далекой Японии живет очень талантливый человек по имени Шинго Такатсука (Shingo Takatsuka). Из года в год он с единомышленниками корпит над футбольным симулятором, потихоньку приближая его к идеалу. В его творениях футбольный мяч перемещается по полю как футбольный мяч, футболисты двигаются и ведут себя как футболисты, а Тьерри Анри (Thierry Henry) в прыжке пяткой замыкает прострельную передачу (!). Этой осенью состоится пришествие *Pro Evolution Soccer 2008* – очередной игры серии. И судя по первым отзывам, она получилась такой, что после ее выхода все конкурирующие проекты можно будет смело закрывать за ненадобностью. До следующего года.



НО ОБО ВСЕМ ПО ПОРЯДКУ

Релиз **PES 2008** состоится одновременно как на PC, так и на нескольких других платформах, включая PSP. Од-

на next-gen-версия для всех, никаких портов с устаревших консолей! (Впрочем, предыдущая часть серии – **PES 6** – формально была как раз за-

Команда, управляемая компьютером, перестраивает рисунок своей игры по ходу матча в зависимости от твоих действий в атаке и обороне



Факты

19

клубных
кричалок

4

полностью
лицензированные
лиги

58

национальных
сборных
команд

урядным портом с PS2, что не помешало ей стать прекрасной, едва ли не совершенной игрой.) Хорошая новость: пресс-релиз сообщает, что кардинальных изменений ждать не стоит и экспериментировать с гениальным геймплеем PES 6 никто не собирается. Главной особенностью PES 2008 станет система Teamvision, отвечающая за поведение AI. Команда, управляемая компьютером, перестраивает рисунок своей игры по ходу матча в зависимости от твоих действий в атаке и обороне. К примеру, если постоянно ломиться через правый фланг и бездумно грузить мяч на какого-нибудь двухметрового верзилу, в какой-то момент компьютер разгадает эту тончайшую тактическую задумку и наглухо закроет проблемную зону. На словах звучит очень красиво, но если авторы смогут реализовать замысел хотя бы наполовину, о других футбольных сериях можно будет не вспоминать ближайшие несколько лет. Впрочем, конкурентов нет уже сейчас. Линейка FIFA, похоже, окончательно выродилась: пять лет подряд использовать один и тот же движок FIFA 2003 – безусловно, очень сильный ход. И если, глядя на свежую демоверсию **FIFA 08**, трудно сдерживать смех, то картинки и ролики PES 2008 заставляют сердце биться чаще. Серии Pro Evolution Soccer всегда не хватало внешнего лоска, но теперь и это в прошлом. Проработанная внешность футболистов, мимика, майки и волосы приходят в движение от ветра, игроки потеют, болельщики – трехмерные, а сетка ворот выглядит и колыхается даже лучше, чем настоящая. Кусок белой ленты отныне наматывается на голень не для пущей красоты: он обхватывает щитки, которые ясно проступают из-под гетр – мелочь, но какая! Разумеется, и анимация станет еще лучше (хотя куда уж лучше?).

В ОЖИДАНИИ ПРАЗДНИКА

Изменится и физика: поведение мяча будет реалистичнее, а нанести точный и сильный удар станет гораздо сложнее. Стандартные положения проработали лучше, теперь можно устанавливать стенку и менять количество человек в ней (почувствуйте себя голкипером, истощенно орущим: «Левово! Левово! Еще шаг, да! Сомкнулись! Стоим!!!»). Вдобавок в пресс-релизе недвусмысленно намекают на то, что при розыгрыше стандартов появится больше опций, которые дают возможность использовать индивидуальные особенности ваших футболистов. Надо полагать, нам позволят указывать, кому идти вперед во время угловых ударов. Напомним, что в предыдущих частях PES в штрафной площади толкались не гренадеры **Джон Терри** (John Terry) и братья **Березуцкие**, а плюшевые технари ростом ниже среднего. Еще футболисты научатся хватать друг друга за футболки и нырять! Я прямо вижу, как фанаты **Филиппо Индзаги** (Filippo Inzaghi) и прочих артистов балета обливаются слезами радости: можно нырять! наконец-то! дождался! Интересно, что бы сказал по этому поводу добрый дедушка **Эрик Кантона** (Eric Cantona), недавно рассуждавший в найковских рекламных роликах о недопустимости симуляции? Ждать финальной версии PES 2008 нет никаких сил. Рассказы счастливых, своими глазами видевших японский футсис, полны самых невероятных деталей. Разговор о них мы продолжим в рецензии. Итак, Pro Evolution Soccer 2008 – главная футбольная игра года. Уже совсем скоро.

P.S. И не забудь купить геймпад, если по какой-то причине ты не обзавелся им раньше. **PCG**



ДЕЛА ЛИЦЕНЗИОННЫЕ

В PES 2008 со своими названиями и логотипами представят четыре лиги, тридцать два дополнительных клуба и полсотни национальных сборных. Наши болельщики наверняка заинтересуются новостью о том, что лицензированы «Спартак» и «Локомотив», а также сборная России. По слухам, среди прочих команд есть и «Лос-Анжелес Гэлэкси» – американское пристанище некоего Дэвида Бекхэма (David Beckham). ПФК ЦСКА (Москва), недавнего призера Кубка УЕФА, в списке нет. Традиционно не будет и английской Премьер-лиги целиком.



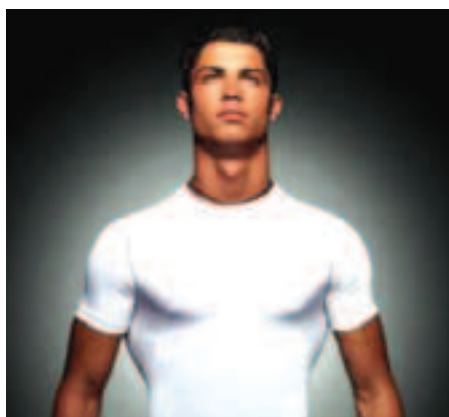
И это тоже кадр из игры.



Неудержимый Кака.



Тренировка: ставим обводящий удар со штрафного.



ДЕЛА ОБЛОЖЕЧНЫЕ

Как мы знаем, звезда обложки PES 6 – бразильский форвард Адриано (Adriano Leite Ribeiro) не оправдал высоких надежд, постоянно нарушал режим, в основном составе «Интера» почти не играл и за весь сезон забил жалкие пять голов. Его место на коробке PES 2008 занял лучший игрок и лучший молодой игрок чемпионата Англии сезона 2006/2007, а также абсолютный чемпион мира по нырянию в штрафной площади соперника Кристиану Роналду (Cristiano Ronaldo). В разных странах компанию ему составят Майкл Оуэн (Michael Owen), Дидье Дрогба (Didier Drogba) и еще ряд выдающихся мастеров кожаного мяча.

Факты

70 композиций
от известных
музыкантов3 знаменитости
в главных ролях2 противника
в музыкальном
поединке

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА



GUITAR HERO 3: LEGANDS OF ROCK

ЗАЖИГАЙ!

ЖАНР ИГРЫ

Arcade

ИЗДАТЕЛЬ

Aspyr Media

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК

Neversoft Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.neversoft.com

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

Guitar Hero и Guitar Hero 2 – увлекательные музыкальные игры, которые, к сожалению, не выходили на PC. У консольщиков же «гитарные» симуляторы пользовались немалой популярностью. Долгожданное продолжение *Guitar Hero 3: Legends of Rock* вот-вот увидит свет. На сей раз пользователи PC не останутся в стороне. Специально для тех, кто грезит о рок-сцене, в подарочный комплект авторы вложат не только диск с игрой, но и USB-контроллер в виде гитары Gibson. Возможность управления мышью останется доступной, но рок-звезда с манипулятором не выглядит солидно, правда?

Список композиций, которые нам предстоит исполнить в *Guitar Hero 3: Legends Of Rock*, пестрит хитами. Участники группы Velvet Revolver в одном из недавних интервью подтвердили, что в игре прозвучат песни из альбома Libertad. Также в творении Neversoft Entertainment «засве-

тятся» Queens of the Stone Age, гитарист из Guns N'Roses и многие другие знаменитости. Мы услышим не только композиции «старичков» The Rolling Stones и Beastie Boys, но и песни современных команд. Вот лишь некоторые из композиций: 3's and 7's – Queens of the Stone Age, Bulls on Parade – Rage Against the Machine, Cherub Rock – The Smashing Pumpkins, La Grange – ZZ Top, The Number of the Beast – Iron Maiden, One – Metallica, Paint It, Black – The Rolling Stones, Reptilia – The Strokes, Rock You Like a Hurricane – Scorpions, Sabotage – Beastie Boys, School's Out – Alice Cooper. В общей сложности более семидесяти песен.

В Guitar Hero 3: Legends of Rock нас ждет еще и увлекательный многопользовательский режим Battle Mode. Двое участников музыкальной битвы должны правильно сыграть мелодию и заработать очки, пополняя тем самым шкалу Star Power. Звездная сила необходима, чтобы атаковать противника. Набрав необходимое количество очков, ты без труда сможешь порвать стру-



ЗВЕЗДЫ ЗАЖИГАЮТ

Гитарист Rage Against the Machine Том Морелло станет одним из боссов. Том признается, что навыки игры на гитаре не помогли ему при прохождении игры. «Оппоненты обычно надирают мне задницу на моих же собственных песнях, – досадует Морелло. – Но мой персонаж в Guitar Hero 3: Legends Of Rock – крутой босс. Он-то за меня отомстит, уж поверьте!»

ну на гитаре оппонента, усложнить или ускорить его мелодию.

Почти все персонажи второй части – Axel Steel, Casey Lynch, Izzy Sparks, Judy Nails, Johnny Napalm, Lars Umlaut, The Grim Ripper и Xavier Stone – появятся и в продолжении. Несколько героев покинули проект, им нашлась достойная замена. Тебе предстоит сразиться с тремя боссами, двое из которых те еще рокеры: Слэш из Guns N'Roses и Velvet Revolver и Том Морелло из Rage Against the Machine (она же Audioslave). **PCG**

Специально для тех, кто грезит о рок-сцене, в подарочный комплект авторы положат USB-контроллер в виде гитары Gibson



По мотивам одноименного фильма
с участием «Квартета И»

ДЕНЬ ВЫБОРОВ



Фарс-мажорная игра



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Каропродат, © 2007 Сатурн-плюс, © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией «Бука»
Защиту авторских прав компания «Бука» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Щит» russhield@yandex.ru
По вопросам авторских записок обращаться по тел. (495) 788-75-00, в mail: buka@buka.ru
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495)
788-75-01 или по бесплатному номеру 8-800-555-2852, в mail: help@buka.ru
Компания «Бука», 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21.

бука
АУДИО-ВИДЕО-ИГРЫ
ТЕЛЕВИЗОРЫ



стр. 108



РЕЦЕНЗИИ



стр. 134

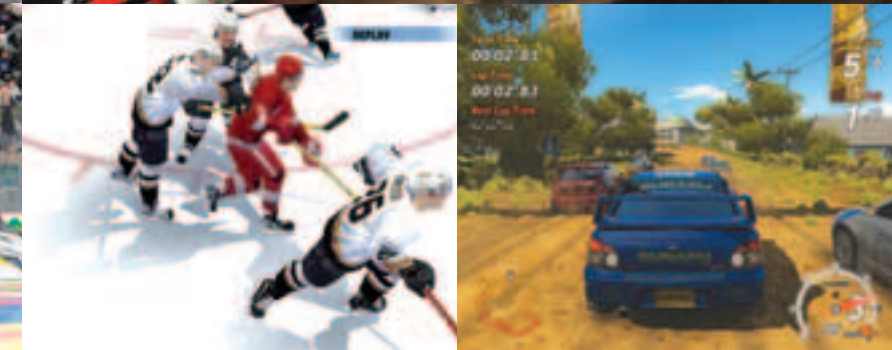




стр. 112



стр. 136



Темная

сторона силы



<i>Neverwinter Nights 2: Маска предательства (Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer)</i>	112
<i>Medal of Honor Airborne</i>	114
<i>Obscure II</i>	120
<i>Исход с Земли</i>	128
<i>Корсары III: Сундук мертвеца</i>	130
<i>The Sims 2: Путешествия (The Sims 2: Bon Voyage)</i>	132
<i>Tiger Woods PGA Tour 08</i>	134
<i>Sega Rally Revo</i>	136
<i>NHL 08</i>	138

Почувствуй
СИЛУ
Правильного!

Светлая

сторона силы



<i>Medieval II: Total War – Kingdoms</i>	108
<i>Company of Heroes: Opposing Fronts</i>	118
<i>Кодекс войны</i>	124



1987



Тим Анселл (Tim Ansell) открыл студию The Creative Assembly

1995



Компания создала для Electronic Arts два симулятора регби: Rugby World Cup 95 и ARL 96

2000

В продаже Shogun: Total War. Игра установила новые стандарты в жанре

2002

Medieval: Total War добивается еще большего успеха, чем стратегия про японских самураев

2004

Rome: Total War бьет рекорды продаж. Игра выделяется на фоне конкурентов не только классным геймплеем, но и очень красивой графикой

Игра месяца

MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS

ВСЯ КОРОЛЕВСКАЯ РАТЬ



ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based/Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

The Creative Assembly

ПОЙДЕТ

Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два DVD

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.totalwar.com

ПОХОЖЕСТЬ

Medieval II: Total War

Сотрудники The Creative Assembly вот уже семь лет не меняют своих привычек: спустя примерно год после выхода очередного эпизода сериала *Total War* радуют многочисленную армию фанатов хорошим адд-оном. Не исключение и *Medieval II: Total War*. Только на этот раз для нас приготовили не одну, а сразу четыре новые кампании.

ЦАРСТВО НЕБЕСНОЕ

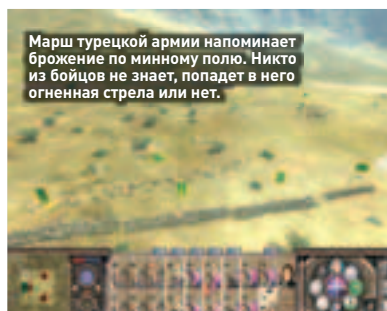
Первым делом мы познакомимся с эпохой крестовых походов. Начинаем в 1174 году. На выбор пять стран: Иерусалимское королевство, княжество Антиохия, Византийская империя, Египет и Турция. Со временем на Святую землю придут венецианцы, англичане, французы и монголы, однако управление ими нам не доверят.

Труднее всего царствовать в Византии. Православному государству приходится сражаться против мусульман и частенько отбивать атаки католиков. Например, в начале XIII века на Константинополь нападут полки Венеции, участвовавшие в четвертом крестовом

походе. Зато наши единовверцы могут выставить против захватчиков набранные из русских воинов отряды императорской охраны (по своей мощи ничем не уступят закованным в доспехи пешим рыцарям) и солдат, готовых применить против недругов греческий огонь (легко превратят вражеских бойцов в пылающие факелы).

ВСТАВАЙТЕ, ЛЮДИ РУССКИЕ

Второй по счету идет тевтонская кампания. События разворачиваются в 1250 году. Нам предлагают скипетры Новгородского княжества, Литвы, Дании или Тевтонского ордена. Если ты



Марш турецкой армии напоминает брожение по минному полю. Никто из бойцов не знает, попадет в него огненная стрела или нет.



ДЕВУШКА НА ВЫДАНИЕ

Как и в оригинальной игре, дочери правителя и наследника трона после достижения шестнадцати лет становятся принцессами. На красоту девушки влияет происхождение отца и матери (лучше, если родители – благородный воин и знатная дворянка, а не жестокий душегуб и простолюдинка), а также наличие в городе определенных построек. Дополнительные сердечки начисляются за блестяще проведенные дипломатические переговоры (заключение торговых соглашений, союзов, перемирий, обложение данью и продажа географических сведений). В случае неудачи обаяние уменьшится. Нередко в царствующих семьях раз в два-три года рождается несколько дочерей. Каждую нужно подготовить и только после этого выдать замуж. Сделать это теперь намного сложнее. Дело в том, что в *Medieval II: Total War – Kingdoms* слишком мало государств, причем некоторые страны расположены в удаленных уголках карты, так что путь до них занимает десяток ходов.



Факты

4

уникальные
исторические
кампании

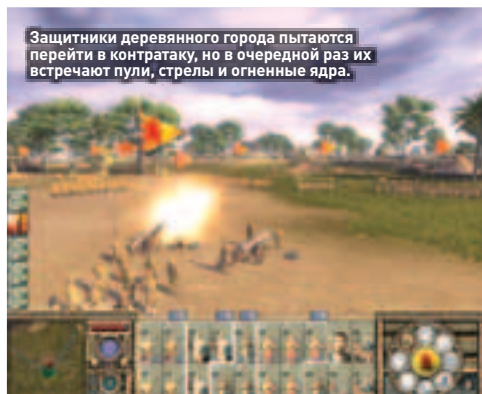
20

карт для одиночных
сражений

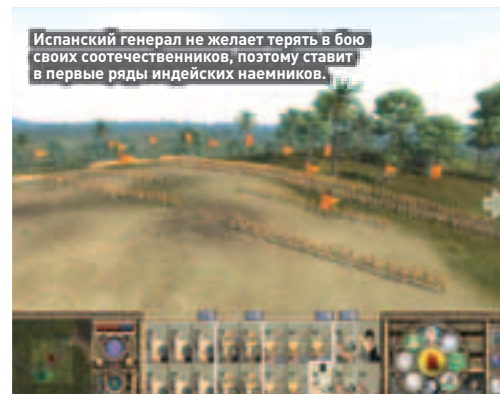
150

новых
подразделений

Солдаты, вооруженные греческим огнем, с радостью подпалят турецких пехотинцев.



Защитники деревянного города пытаются перейти в контратаку, но в очередной раз их встречают пули, стрелы и огненные ядра.



Испанский генерал не желает терять в бою своих соотечественников, поэтому ставит в первые ряды индейских наемников.

завоеешь Польшу и Священную Римскую империю, то в следующий раз получишь шанс начать поход, управляя этими странами. Однако норвежцы и монголы все равно останутся вне нашей власти.

Александру Невскому не позавидуешь: с одной стороны – датчане, с другой – литовцы и вечно готовые перейти границу немецкие крестоносцы, да и монголы грозят с юга. Приходится вертеться, как ужу на сковороде, без конца перемещая свои войска на самые опасные участки. Ситуацию осложняет то, что поначалу у новгородцев нет тяжелой пехоты, а конные стрелки слабоваты.

По сравнению с оригинальной **Medieval II** у русичей не появилось ни одного нового юнита. Зато разработчики значительно улучшили характеристики копейщиков. Теперь они ничем не уступают более дорогим дружинникам и

боярскому ополчению, к тому же могут становиться в плотное каре (построение, когда войско стоит квадратом и лицом на все четыре стороны), и тогда ребятам не страшна даже хорошенько разогнавшаяся тяжелая кавалерия.

ХРАБРОЕ СЕРДЦЕ

События британской кампании берут отсчет с 1258 года. За владычество над островами сражаются англичане, шотландцы, валлийцы, ирландцы и прибывшие из-за моря норвежцы. Со временем в конфликт ввязывается обосновавшийся в Оксфорде Союз баронов (увы, сыграть за него тоже не получится).

В отличие от остальных трех эпизодов в британской кампании нет священников, поскольку все противоборствующие стороны исповедуют католицизм. Вместо религии на умы подданных влияет культура. Захватив какое-ни-

СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ

Раньше при разработке аддонов The Creative Assembly всегда останавливалась на каком-то одном историческом этапе. В **Shogun: Total War – The Mongol Invasion** вместо Сэнгоку Дзидай (он же Век войны: с 1467 по 1568 год) рассказывалось о не состоявшемся в 1281 году нашествии монголов на японские острова. В **Medieval: Total War – Viking Invasion** позднее Средневековье (с 1095 по 1453 год) сменяли завоевательные походы викингов в конце VIII века. События **Rome: Total War – Barbarian Invasion** разворачивались после распада великой Римской империи.



будь поселение, ты насильно насаждаешь среди местных жителей традиции и обычаи своего народа. Выгода прямая. Даже если ты построил все нужные здания и в казне полно денег, некоторые боевые подразделения останутся недоступны. Например, для

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 9.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 7.3

Подробнее информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6



Арбалетчики слишком поздно заметили, что из тумана к ним стремительно приближаются четыре кавалерийских отряда.



Немногие тевтонцы встретятся с новгородской пехотой. Большинство погибнет от стрел конных лучников.

Убойная фраза:

Столь громкими были стоны женщин и детей, что среди нас не нашлось ни одного человека, сердце которого не обливалось бы кровью.

Эрнан Кортес



Испанских защитников города несколько не смущают необычные наряды индейцев.

найма городского ополчения показатель культуры должен быть на отметке менее 5 процентов, для постройки требуше – 20, для производства артиллерии – 40, а для набора феодалных рыцарей – все 70. Естественно, улучшить свое положение можно, если строить больше церквей.

АПОКАЛИПСИС

Пожалуй, самым интересным эпизодом оказался последний – покорение Америки. В 1521 году небольшая армия испанцев обосновалась в Гаване и Веракрусе. Конкистадорам противостоят ацтеки, майя, апачи, чичимеки, тарасканы и тлашкаланы (последние три племени появятся в меню выбора фракции только после их порабощения). Со временем пожалуют французские и английские войска. Справиться с индейцами очень трудно. На первых порах у тебя просто нет войск для завоевательных походов. Приходится рассчитывать на очень слабых наемников или заключать союзы с каким-нибудь племенем, чтобы нанимать более или менее боеспособные отряды пехоты. Каждый юнит надолго остается в памяти. Солдаты размазывают себя различными татуировками, носят шкуры ягуаров, надевают похожие на орлиные головы шлемы или украшают голову яркими перьями. Более пестрой армии не сыскать ни в Европе, ни в Азии.



Артиллеристы – страшная сила. Одно ядро уносит жизни больше десятка человек.

Зато у испанцев есть тяжелая конница, мушкетеры и артиллерия. С помощью осадных орудий можно не тратить время на длительную осаду, а брать поселения моментально. Кстати, не забывай важное правило: стоит ослабить оборону какого-нибудь города, как вчерашние друзья тут же объявят войну и выставят против тебя многотысячную армию.

СОСЛАГАТЕЛЬНЫЕ НАКЛОНЕНИЯ

Во всех четырех кампаниях ты встретишь великих полководцев. Разработчики не захотели воссоздавать исторические реалии. В начале тевтонской кампании Новгородским княжеством правит сорокавосемилетний Александр Невский. На самом деле в 1250 году ему исполнилось всего лишь тридцать лет. В игре известный князь скончался в 1280 году, однако

в любой энциклопедии сказано, что Александр Ярославич умер в ноябре 1263 года и у него никогда не было приемных сыновей с дурацкими именами Зуб и Сбыслав. Король Иерусалима Балдуин IV Прокаженный почему-то вззошел на престол в шестнадцать-, а не в тринадцатилетнем возрасте. Национального героя Шотландии Уильяма Уоллеса не казнили в Лондоне, он спокойно дожил до пятидесяти пяти лет. А испанец Эрнан Кортес не враждовал с губернатором Кубы и в 1541 году не вернулся на родину.

Увы, не обошлось и без географических неточностей. В игре хорошо укрепленной крепостью Нарвой владеют не шведы, а датчане. Минск с самого начала принадлежит великому княжеству Литовскому, хотя на самом деле он вошел в его состав лишь в конце XV века.



Противник понял, что по лестницам на стены ему не забраться, и решил сломать ворота с помощью тарана.



Французская экспедиция разбита в пух и прах. Испанцы не желают делиться.



И это далеко не все. Знатоки истории могут составить длинный список грубых ошибок и прочих накладок.

ОГНЕМ И МЕЧОМ

The Creative Assembly существенно доработала геймплей. Теперь в пошаговом режиме разрешают возводить небольшие форты (недоступны в американской кампании и уже готовы в британской). Какая от них польза? Во-первых, часть оставленных в гарнизоне подразделений не требует жалования. Все лучше, чем платить деньги засевшим в чистом поле полкам. Во-вторых, в случае внезапной атаки защитники укрепления способны выдерживать осаду в течение трех ходов. За

это время ты успеешь собрать мощную армию и нанести зазевавшемуся врагу сокрушительный контрудар.

Изменились и сражения в реальном времени. Отныне ты можешь лично управлять прибывшими подкреплениями, а не полагаться на взбалмошный AI. Никто не мешает послать к месту предполагаемой встречи с противником сразу несколько армий и таким образом получить численное преимущество. Еще одно нововведение перенесли из **Rome: Total War**. Защитники средневековых городов и крепостей наконец-то научились лить на головы штурмующих солдат кипящее масло. Кавалерия ведет себя на поле боя правдоподобнее. Раньше во время преследования бегущего

противника всадники образовывали длинные цепочки, а теперь все время стараются держать строй.

ЧЕТЫРЕ В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Medieval II: Total War – Kingdoms – самое лучшее дополнение в истории популярного стратегического сериала. Разработчики порадовали нас квартетом непохожих друг на друга исторических кампаний. А ведь могли продавать их по отдельности. И вряд ли бы кто-нибудь возмущился, поскольку все эпизоды по качеству ничем не уступают многим современным стратегиям. Так что не уппусти шанс купить четыре увлекательные игры по цене одной. **PCG**

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



[gamer] Всегда в игре

[id] этой игры 2002 *

Представляет Gamer block

Отправьте SMS «CHEAT 2002» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
Отправьте SMS «REVIEW 2002» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **
Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

* [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

Отныне ты можешь лично управлять прибывшими подкреплениями, а не полагаться на взбалмошный AI



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА ★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 8.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 9.0

Можно управлять известными историческими личностями; изменились уровни сложности; улучшился AI юнитов.

Низкое разрешение видеороликов; в армии Новгородского княжества нет ни одного нового подразделения; исторические и географические ошибки.

8.5

Качественный и, главное, содержательный адд-он к одной из лучших стратегических игр прошлого года.



2003



Фергус Уркхарт покинул Black Isle и открыл собственную студию Obsidian

2005



Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords вышла на платформе PC

2006



На свет появилась оригинальная Neverwinter Nights 2

2006



В марте Obsidian и SEGA объявили о разработке новой ролевой игры

ТЕКСТ: ДЖОННИ УОКЕР



Один из наших спутников – гигантский разноцветный медведь. Вот же фантазия у авторов.



На рынке захолустного города продают редчайшие артефакты. Но и стоят они несколько сотен тысяч золотых.

NEVERWINTER NIGHTS 2: МАСКА ПРЕДАТЕЛЬСТВА

(NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER)

ТЕНЬ ОТЦА



ЖАНР ИГРЫ

Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Акелла

РАЗРАБОТЧИК

Obsidian Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 2.4Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128 Mb)

ПОХОЖЕСТЬ

Neverwinter Nights 2,
Planescape: Torment

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Фергус Уркхарт,

продюсер; Крис

Авеллон, дизайнер

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.atari.com/nwn2

Я уже и не надеюсь понять менеджеров Atari. Они готовы тратить уйму денег на продвижение всякой ерунды и прижизненно завязывают кошельки, если вдруг им случилось получить более-менее пристойную игру. Вспомнить хотя бы злосчастную *Gothic II*. С *Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer* такая же история. Со времени анонса мы увидели десяток скриншотов, официальную страничку и несколько довольно скудных интервью. На выставке в Лейпциге игру вообще не показывали. А страшила *Witcher* был на каждом шагу. Нет, не понять мне их.

Ну да ладно. Хотя **Obsidian** и не повезло с издателем, *Neverwinter Nights 2* все-таки нашла свою публику и даже побыла некоторое время в десятке самых продаваемых игр. И вот

спустя почти год перед нами первое дополнение. Да, именно первое, ведь его кодовое название – XP1. Надо думать, XP2 на подходе.

АМНЕЗИЯ И АМБРОЗИЯ

За последние тридцать лет мы повидали немало сказочных ролевух. И сегодня искушенного фаната уже трудно чем-нибудь удивить. Чего спорить, **Black Isle** (а выходцы оттуда и основали Obsidian) всегда удавалось сотворить чудо. Со времен *Planescape: Torment* нам дарили запутанные истории и много интересных персонажей. В «Маске» тебя ждут козни древних богов, секреты красных волшебников из Thay и, конечно же, путешествия по разным измерениям. А где еще найти достойных противников для героя, который может прокачаться аж до тридцатого уровня?

И надо отдать должное, схватки стали очень трудными. Авторы без предуп-

реждения натравливают на партию орды опаснейших монстров. Да еще и отрезают путь к отступлению. Поэтому скупай в магазинах все лечебные снаряды и аптечки, они обязательно понадобятся. Благо денег хватает с избытком, даже в бочках валяется по несколько тысяч золотых. Безобразие. Вот только нельзя спокойно отдыхать. Дело в том, что сразу после окончания первой главы герой узнает, что на него пало страшное проклятие. Чем больше проходит времени, тем сильнее его «голод», а насытиться можно только душами врагов. Если их бездумно поглощать, аппетит лишь возрастет. Если подавлять желание, он уменьшится, но «голод» так не утолить. Приятнее всего, когда на пути встречается нежить. Ее мы заставим спать вечным сном, и это сильно понизит желание «пообедать». Вот только нечасто жмурики вылезают.

В «Маске» тебя ждут козни древних богов, древние секреты красных волшебников из Thay и, конечно же, путешествия по разным измерениям



Факты

1

медведь присоединится к партии

6

новых престижных классов

30

уровень – максимальный



Ты всегда мечтал побывать в логове древних ведьм? Твое желание сбылось.



Деревенку осаждают пришедшие из леса чудовища. Что же такого натворили селяне?

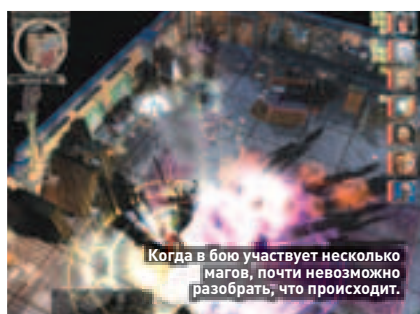
Забывать об этой странной системе нельзя. Без душ у героя ухудшаются навыки и здоровье, и в конце концов он умирает. Последнее спасение – отдать часть накопленного опыта за полное восстановление шкалы «голода». Многие шокированы выходкой Obsidian. Оно и понятно, любители сюжетных RPG – народ изнеженный и нетерпеливый. А тут приходится думать о дамокловом мече. Дело в терпении. Мне лично все это безобразие не слишком досаждало. Но многие, просто слышав о нем, раздумали покупать игру. Вот до чего доводит неумная фантазия дизайнеров. Лучше бы побольше времени потратили на тестирование. Ведь опять ошибок и недочетов море разлитое. Начнем с того, что Mask of the

Betrayer не ставится нормально на оригинальную NWN 2, если оригинал не пропатчить до версии 1.06. В диалогах пропадают куски текста. Ну а если перед важной беседой погиб кто-то из ключевых персонажей, скорее всего, ты не сможешь продолжить игру – не сработает скрипт. Соответственно квест не засчитают. И добро если ты прилежно сохраняешься каждые пять минут в разные файлы. Ведь сразу-то и не поймешь, что тебе свинью подкладывают, пойдешь дальше, перезапишешь quicksave и пиши пропало. Плохо, что до сих пор движок не оптимизировали. По-прежнему все работает медленно, даже на самой современной машине. Особенно это неприятно, когда возишься с редактором. Ведь

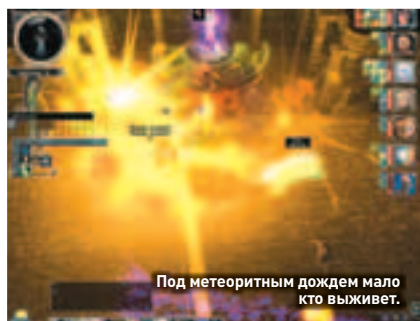
проблема со скоростью – одна из главных причин его непопулярности по сравнению с предшественником от BioWare.

В РУКИ ХИРУРГА

Что ж, ждем патчей. В остальном Obsidian сделала добротный адд-он. Несколько новых классов и даже рас, забавные спутники (ну где еще ты попутешествуешь в компании говорящего медведя или отродья древней ведьмы?), невиданные заклятия и фиты. Все чинчином. На грубые ошибки программистов закрывать глаза нельзя. Мы уже не раз прощали: дескать, молодая студия, неоперившаяся. Но пора и честь знать. **PCG**



Когда в бою участвует несколько магов, почти невозможно разобрать, что происходит.



Под метеоритным дождем мало кто выживет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 7.5

ГРАФИКА ★★★★★★ 7.5

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 8.5

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 7.0



Симпатичная картинка; возможности движка увеличились; интересные персонажи; интригующий сюжет; много новых классов, рас и заклинаний.

Игру тестировали из рук вон плохо, есть риск не пройти ее до конца без патча; движок и редактор по-прежнему работают медленно; сомнительная находка с «голодом».

7.5

Довольно интересный адд-он, благодаря которому фанаты узнают продолжение истории любимого персонажа.

[gamer] Всегда в игре

[id] этой игры 2003 *

Представляет Gamer block

- 1 Отправьте SMS «CHEAT 2003» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW 2003» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

- * [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
- ** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamercan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.



1995



Известный кинорежиссер и продюсер Стивен Спилберг основал игровую студию DreamWorks Interactive

1998



Амбициозный проект разработчиков Trespasser потерпел фиаско

2000



Electronic Arts купила DreamWorks Interactive и переименовала ее в EA Los Angeles

2003

Многие сотрудники закрывшейся Westwood Studios перешли в EA Los Angeles

ТЕКСТ:БОРИС СОКОЛОВ

Ищи видео-рецензию на диске!



MEDAL OF HONOR AIRBORNE

СТРЕЛЬБА ПО БЕГУЩИМ МИШЕНЯМ



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

EA Los Angeles

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Майкл Джаскино (Michael Giacchino), композитор

ПОЙДЕТ

Процессор 2.8GHz, 1.0Gb RAM,

3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 12

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.ea.com/moh/airborne

ПОХОЖЕСТЬ

Medal of Honor Allied Assault, Call of Duty 2

Мedal of Honor Allied Assault стала одной из самых популярных игр 2002 года.

Понравилась народу и два аддона: *Medal of Honor Allied Assault: Spearhead* и *Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough*. Однако в ноябре 2004 года слабые продажи *Medal of Honor Pacific Assault* остудили пыл Electronic Arts. Продюсеры поняли: скрипты и непрерывная стрельба утратили популярность. Должна быть изюминка, которая отличала бы ее от проектов других издательств. Что-то уникальное и интересное.



В ПОИСКАХ СВОЕЙ ФИШКИ

Авторы поломали голову и придумали пару новшеств. Во-первых, игрок постепенно привыкает к своему оружию и улучшает навыки обращения с ним. Во-вторых, теперь мы сами определяем, в каком порядке выполнять задания.

Что получилось на самом деле? Увы, перед нами как раз тот случай, когда на практике все выглядит не слишком впечатляюще.

ЧУДО-БОГАТЫРЬ

Главного героя зовут Бойд Траверс. После тренировочного курса на базе Кайруан в Северной Африке молодой паренек отправился служить рядовым первого класса в 82-ю воздушно-десантную дивизию. Свое боевое крещение он получил 10 июля 1943 года, когда американцы вторглись на Сицилию. Побывал вояка и в итальянском городе Пастум. Участвовал в высадке в Нормандии, а также в операции «Огород» в сентябре 1944-го. Затем Траверса перевели в 17-ю дивизию. 24 марта 1945 года вместе с товарищами он взял особо важный завод,



ЧЕЛОВЕК-ОРКЕСТР

Музыкальным оформлением *Medal of Honor Airborne* занимался Майкл Гиачино (Michael Giacchino). В 1994 году он написал композиции для кроссплатформенной аркады *The Lion King*, в 1997-м – для приставочного экшена *The Lost World: Jurassic Park*, а спустя два года – для самой первой части сериала *Medal of Honor* (проект выходил только на PlayStation). В XXI веке под музыку Гиачино обладатели PC уничтожали фрицев в *Medal of Honor Allied Assault*, *Medal of Honor Allied Assault: Spearhead*, *Call of Duty*, *Call of Duty: United Offensive* и *Secret Weapons Over Normandy*. В последнее время композитор пользуется спросом в Голливуде. Ты мог услышать его произведения в сериалах «Шпионка» и «Остаться в живых», в коротком мультимедиа «Человек-оркестр», в полнометражных «Суперсемейка» и «Рататуй», а также в фильме «Миссия невыполнима III».



Факты

3

вида оружия
можно взять
с собой на задание

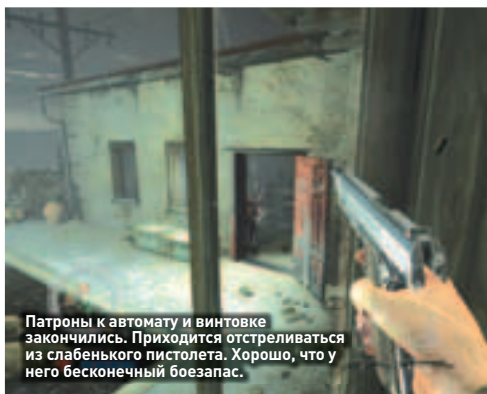
5

зон для
приземления
в каждой миссии

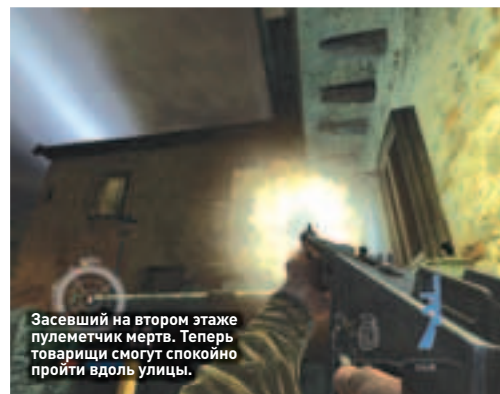
6

операций предстоит
выполнить
десантникам

Тесей нашел выход из лабиринта благодаря нити Ариадны. Пока главный герой видит перед собой электрический кабель, он на правильном пути.



Патроны к автомату и винтовке закончились. Приходится отстреливаться из слабенького пистолета. Хорошо, что у него бесконечный боезапас.



Засевший на втором этаже пулеметчик мертв. Теперь товарищи смогут спокойно пройти вдоль улицы.

а спустя три дня помогал захватить укрепленную цитадель. В общем, не жизнь, а сплошные подвиги.

ПУШКА НА ПРОКАЧКУ

Начало всех миссий одинаковое. Ты вместе со своими однополчанами получаешь разведданные, затем отправляешься на склад боеприпасов. С собой разрешат взять два больших ствола (американские или добытые в сражениях трофейные) и пистолет. Гранаты в комплекте есть всегда. У каждого оружия шесть параметров. Например, Thompson стреляет намного быстрее MP40, но уступает ему в точности. По ходу игры тебя могут наградить за меткость и выдать какое-нибудь дополнительное приспособление для любимого оружия. Идея неплохая, но реализована она странно. В самый разгар боя включается замедленный режим и на слегка помутневшем экране появ-

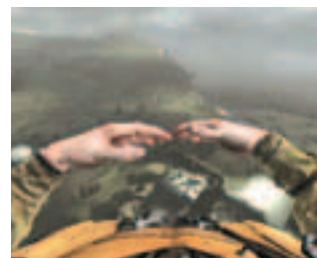
ляется изображение бонуса. Наверное, его послал добрый волшебник. А может, ангел, покровительствующий десантникам. Куда логичнее было бы менять прямоугольные обоймы на дисковые, прикручивать передние рукоятки, оптические прицелы, дульные компенсаторы и прочие штуковины на базе перед очередной миссией.

СТАРЫЕ РЕЛЬСЫ

Обещанная свобода действий на деле не проявляется. Изредка мы занимаем господствующую высоту и палим в копошащихся внизу противников. Иногда удастся найти обходной путь и зайти с тыла, но чаще всего приходится идти напролом по единственной дорожке, повинаясь скриптам. Спускаясь вниз, ты смотришь на горящие внизу дымовые шашки и выбираешь одну из нескольких зон высадки. Приземлился в южной части – унич-

НЕ ШЕВЕЛЬНУТЬСЯ

Игра не позволяет регулировать высоту раскрытия парашюта. Дело в том, что в годы Второй мировой войны американские самолеты были оборудованы специальным вытяжным фаллом, который соединял десантников с самолетом. Во время прыжка он разматывался и автоматически раскрывал парашют. Многие десантники открывали огонь еще до приземления. К сожалению, ты не можешь стрелять по бегущему внизу противнику. Главный герой берет оружие в руки только после того, как отцепит стропы.



тожь цель X, в северной – цель Y. Однако после того как ты разберешься с одним заданием, все равно нужно выполнить второе. Это как со списком литературы на лето, с которой школьников заставляют знакомиться учителя: книжки можно брать в библиотеке



Через мгновение пуля пробьет бедолаге голову. На таком близком расстоянии каска не поможет.



Снаряд попал точно в башню, но почему-то у танка отвалилась половина катков и слетела гусеница.

Убойная фраза:

«Если ты вовремя не прыгнешь сам, то тебя вытолкнут».

Инструктор перед
тренировочным десантированием

в любой последовательности, но прочитать их надо все без исключения.

РАЗНАЯ ВОЙНА

На самом низком уровне сложности **Medal of Honor Airborne** напоминает марафонский забег от одной позиции противника до другой. Не игра, а виртуальный тир. Только и успевай перезаряжать оружие. На щедро разбросанные аптечки не обращаешь внимания – все равно противники много здоровья не заберут. Если на несколько секунд уйти с линии огня, хит-поинты восстановятся сами. На высоком уровне сложности приходится действовать совсем по-другому. Полуразрушенные стены, мешки с песком, огромные деревянные ящики, нагромождения из бочек превращаются из декораций в надежные укрытия, а белая коробочка с красным крестом становится лучшим подарком. Выглянул на мгновение, снял очередного врага и тут же спрятался. И так каждый раз: не спеша, шаг за шагом.

ТЕРМИНАТОРЫ ТРЕТЬЕГО РЕЙХА

От одной миссии к другой улучшается боевая подготовка противников. На первых порах с тобой сражаются необстрелянные итальянцы с винтовками и немцы с карабинами. Получше обучены офицеры, снайперы, парашютисты и одетые в черную форму элитные штурмовики. Два последних уровня напоминают научно-фантастическое произведение. Бравым американским десантникам противостоят вооруженные противотанковыми гранатомиками гренадеры и элитные солдаты. Последние скрывают свои лица за черными противогазами, вооружены мощными пулеметами и гибнут только после того, как в них попадет три-четыре десятка пуль. Не люди, а какие-то киборги.

ДЕКОРАЦИИ

Unreal Engine 3 радует глаз. Ночью мокрая от дождя брусчатка отражает свет фонарей, модели врагов и боевых товарищей смотрятся

замечательно, а места сражений переполнены различными мелкими деталями. Например, в сицилийских двориках развешено белье, а стены домов украшены картинами. Окрестности завода или военной базы выглядят скромнее, но тоже неплохо.

Увы, физический движок порой чудит. Можно сломать далеко не все предметы. Бочки с горючим взрываются от одной пули. Зато сложенным штабелями артиллерийским снарядам или баллонам с газом не страшны даже противотанковые гранаты.

ОБЫЧНЫЙ ПРЫЖОК

К сожалению, игре не суждено повторить успех **Allied Assault**. Знаменитый эпизод с высадкой на пляже Омаха хочется пройти и сейчас, а все уровни из Medal of Honor Airborne забываются спустя неделю. Творение **EA Los Angeles** интересно, красиво, динамично, но отличается от остальных «рельсовых» шутеров о Второй мировой войне лишь тем, что тебе надо прыгать с парашютом. **PCG**



Иногда противники бросаются в рукопашную в надежде забить главного героя прикладом винтовки.

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ

баллы	5	4	3	2	1		
	прыжок с парашютом из подбитого самолета	получаем бонус – переносим рукоятку для автомата Томпсона	шальная немецкая пуля ранила товарища прямо в самолете	сражение с тяжелым танком «Тигр»	здоровствуй-те, хорошо знакомые немецкие укрепления на пляже Омаха	первая встреча с вооруженными пулеметами элитными солдатами	продолжительная битва за последнюю немецкую цитадель закончилась
	7 минут игры	15 минут игры	1 час игры	2 часа игры	2,5 часа игры	5 часов игры	6 часов игры

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 8.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 8.0



Красивая графика; прыжки с парашютом в экстремальных ситуациях; враги и боевые товарищи хорошо используют укрытия.

Иногда глючит физический движок; от напарников мало пользы; в последних миссиях надо воевать с солдатами-«терминаторами», игру не хочется проходить заново.

7.5

Классический шутер о Второй мировой. Увы, игра не смогла удивить чем-то новым.



Жалко, что нет снайперской винтовки. Крыша церквушки – хорошая огневая позиция.

ОДИН ВЫСТРЕЛ. ОДИН ТРУН.

**ТВОИ ДРУЗЬЯ:
ВИНТОВКА И
НАВОДЧИК.**

[illegible]



1997



Алекс Гаден со товарищи основывают компанию Relic. Офис студии находится на втором этаже популярного ночного клуба в Ванкувере. В апреле 1998 года команда переезжает в новое здание, расположенное в историческом районе города

1999



В продаже появляется первое творение Relic – трехмерная космическая стратегия Homeworld. Многие издания признают ее лучшей игрой года

2004

В апреле компанию покупает THQ. Спустя несколько месяцев выходит Warhammer 40.000: Dawn of War – единственной достойный соперник Warcraft III: The Frozen Throne

ТЕКСТ: ЛИЗА СНЕЖНАЯ



Перед наступлением нужно обстрелять укрепления противника из артиллерийской установки.



Выбить командос из укрытия под силу только танкам и минометчикам.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

ВОЙНА ПО-АМЕРИКАНСКИ



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Relic Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОХОЖЕСТЬ

Warhammer 40.000:
Dawn of War,
Ground Control II:
Operation Exodus

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ
companyofheroesgame.com

Плохо, когда игра не только развлекает пользователя, но и насаждает дешевую философию. Другой у разработчиков не бывает. В случае с *Opposing Fronts* показывает, что фашисты тоже люди, что они сопереживают противникам и оплакивают павших товарищей... Так и есть. Встречались среди них и люди, о трагических судьбах которых писал Ремарк, но были и те, кто заливал пленным в рот несколько литров водки и поджигал. Получались «факелы». Жестоким убийцам в творении Relic места не нашлось. Грань между добром и злом стерлась. И храбрые солдаты вермахта, еще не друзья, но уже и не враги, окопались у берегов Рейна.

ПАНТЕРА ГОТОВИТСЯ К ПРЫЖКУ

Немецкая кампания, которой так не хватало в оригинале, посвящена операции «Огород». 17 сентября 1944 года союзники высаживаются в оккупированной Голландии, чтобы миновать Западный вал (система защитных сооружений) и вторгнуться в Германию. Первые победы сменяет череда поражений. В итоге 25 сентября 1-я английская во-

енно-воздушная десантная дивизия попадает в окружение у Арнемского моста и наступление прекращается.

Мне сложно судить о том, насколько точно воссозданы битвы при Валькенсварде, Остербике, Арнеме, но суть немецкой стратегии они передают сполна. Сдержав удар противника, бронированная дивизия – одна из двух новых сторон – переходит в наступление. Благодаря ярким полугусеничным мотоциклам она в считанные минуты захватывает все незащищенные опорные пункты на карте. С помощью оснащенных двадцатимиллиметровыми пушками машин справляется с разрозненными вражескими отрядами. Далее настает черед передвижных минометов. Они сравнивают с землей небольшие укрепления и дома, в которых засели снайперы. Пехота подтягивается позже, когда основное дело сделано и нужно несколькими выстрелами-уколами решить исход боя. Например, подобраться к защищенной установке или зайти к противнику с тыла. Что касается тяжелой техники – самоходок и танков, то их появление, как правило, говорит о том, что нужный момент упущен и битва затягива-

ется. В таких условиях огневая мощь «Пантер» особой роли не играет. «Черчилли» и «Шерманы», пользуясь численным превосходством, атакуют по всем фронтам. Приходится расконцентрировать силы и противопоставлять трем-четырем вражеским танкам единственный свой. По возможности снабжая его гранатометчиками. Если речь идет о кампании, верх в затяжных схватках одерживают немцы. Просто потому, что ход ее развития и финал predetermined. В мультиплеере ситуация иная. Даже потеряв львиную долю танков, томми будут еще долгое время держать оборону. Чего не скажешь о силах вермахта. Лишившись двух-трех машин, они могут тотчас капитулировать.

РУЖЬЯ ЧЕРЧИЛЛЯ

Британская кампания, посвященная битве за Кан и его окрестности, в корне отличается от германской. Она медлительна, вдумчива и при этом необычайно зрелищна. Особенно когда за дело берутся командос. Эти brave ребята играючи убивают пехотинцев, рушат здания с помощью взрывчатки, роют окопы и бросают дымовые шашки, дабы враг не мог взять их на



Факты

1

немецкая самоходка
взорвет любой танк

2

новые противоборствую-
щие стороны

17

миссий за немцев
и англичан

ТОЧКА
ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА
GAMERANKINGS.COM 8.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ
«РС ИГР» 7.9

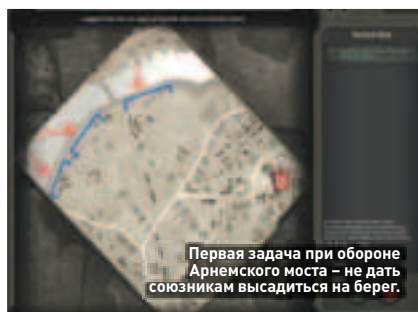
Полную информацию о том, как поста-
вить свою оценку игре, читай на стр. 6

мушку. В одной из миссий им поручают захва-
тить немецкую базу. В помощь нам выделяют
легкие танки – быстрые, маневренные, неза-
менимые в борьбе с пулеметчиками и снай-
перами; по желанию командира дают заряд
шрапнели. В другой обстановке они были бы
незаменимы. Но джерри организовали оборону
очень умело. Повсюду набросали мешки с пес-
ком, за ними укрылись гранатометчики и пуш-
ки. От танков пришлось отказаться, хотя глав-
нокомандующий настаивал на том, что без них
не обойтись. Бойцы справились с задачей са-
мостоятельно. Уничтожили бункеры, отправили
на тот свет сотню солдат, подняли английский
флаг над вражеским штабом.

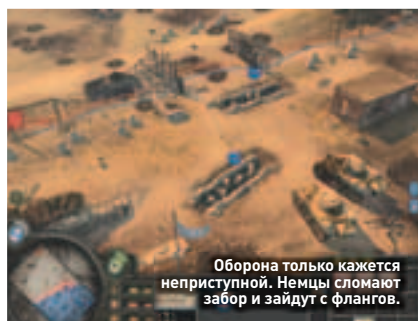
Впрочем, порой силами одних лишь командос
бой не выиграешь. Не спасут и дешевые танки,
хотя их возможности нельзя недооценивать. Ко-
гда противник опытен, когда в каждом здании он
прячет стрелков и защищает контрольные точки
пуще собственной базы, понадобится артиллерия.
Пушки бьют на несколько сотен метров и сносят в
указанном квадрате все: от укрепленных дотов до
тяжелой техники. После пары подобных зачисток
немцев можно брать тепленькими.
Вся суть тактики англичан заключается в том,
что победа достигается не молниеносными про-
рывами, но позиционными атаками: сначала
артобстрел, затем пехота и машины. И ни-
как иначе.

КОНТОРА ПИШЕТ

После того, как **Relic** анонсировала четвертое по
счету дополнение к **Warhammer 40.000: Dawn
of War**, стало ясно, что **Company of Heroes** то-
же ждет долгое будущее. За год графика не ус-
тарела и даже, наоборот, похорошела благода-
ря поддержке десятой версии DirectX. С музыкой
тоже полный порядок – торжественные мелодии
звучат перед каждой миссией. Проблема одна:
сценарии у авторов получаются все хуже. Что
нас ждет в следующий раз – остается только га-
дать. И если в **Dawn of War** недостатки сюже-
та компенсировал мультиплеер, то CoH без инте-
ресной кампании – не жилец. Баланса в игре нет
и, наверное, не будет еще очень долго. **PCG**



Первая задача при обороне
Арнемского моста – не дать
союзникам высадиться на берег.



Оборона только кажется
неприступной. Немцы сломают
забор и зайдут с флангов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА ★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 8.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 8.0



Великолепная графика; мно-
жество видов военной техники;
две новые армии – английские
десантники и бронированная
немецкая дивизия; качественные
звук и музыка.

Скучная немецкая кампания;
приторные диалоги; несбаланси-
рованный многопользовательский
режим; слабый искусственный
интеллект.

8.0

Дополнение, о котором
хочется писать только в
гомеровских тонах, но
как-то не получается.

[gamer] **Всегда
в игре**

[id] этой игры 2004 *

Представляет Gamer block

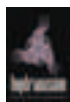
- 1 Отправьте SMS «CHEAT 2004» на короткий номер 6444, чтобы получить наиболее полезные коды и секреты по этой игре. **
- 2 Отправьте SMS «REVIEW 2004» на короткий номер 6444, чтобы узнать, какие оценки поставили этой игре ведущие западные игровые журналы. **

Услуги предоставляются только в зоне действия сети МТС.

- * [id игры] – уникальный идентификационный номер, который присваивается каждой игре.
- ** Стоимость одного запроса 33 рубля 87 копеек с учетом налогов.

Подробнее о пакете [Gamer] можно узнать на страницах 16-17 этого журнала и на сайтах www.gamerclan.ru, wap.gamerbase.ru или www.mts.ru.

1999



В декабре во французском городе Лилле Дэнис Потентир (Denis Potentier) основал компанию Hydravision Entertainment

2005



В апреле состоялся релиз Obscure. Игра получила невысокие оценки, но продалась солидным тиражом и обзавелась внушительной армией фанатов

2005

В августе фирма «1С» сообщила о поступлении в продажу локализованной версии Obscure

2006



Радостное событие в Hydravision. Издательство Ubisoft выпустило Obscure на территории Китая!

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ МЕРКУХИН



Местная клиника после нашествия монстров опустела. Врачи, медсестры, пациенты разбежались кто куда. А теми, кто самостоятельно не смог выбраться, позавтракали злобные твари.



Очень сложно разобрать, где у этого чудовища голова, руки и ноги. Глаз вроде бы вообще нет.

OBSCURE II

ДОЖИТЬ ДО СЕССИИ



ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Playlogic
Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Hydravision
Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ
www.obscure2.com

ПОХОЖЕСТЬ
Obscure, Resident Evil,
Silent Hill 2, Silent
Hill 4: The Room

Осень в этом году пришла незаметно. На улице листопад, в магазинах новые коробочки с играми. Пока многие долгожданные шедевры не оправдывают надежд, а вот создатели некоторых малоизвестных проектов заслуживают особой похвалы. Посмотрим, к чему причислить *Obscure II*.

ЮЖНЫЙ КОЛЛЕДЖ

Выжившие после описанных в *Obscure* событий ребята поступили в колледж. Однако проблемы у них остались те же самые. Дело в том, что в местном обществе многие балуются наркотиками. Цветок мортифилия, из-за которого все в первой части превращались в монстров, стал любимой «дурью» у студентов. Вспомнив небезызвестного Полотенчика из мультфильма «Южный парк», герои решили «пыхнуть». И через несколько часов колледж наводнили чудовища...

ЗОЛОТАЯ МОЛОДЕЖЬ

Говоря начистоту, *Obscure II* – не слишком впечатляющий хоррор. Мон-

стров мало, они очень слабые. Когда в руках фонарик, темнота не пугает, а странные шорохи и звуки, доносящиеся издалека, не тревожат. Авторы даже не попытались пощекотать нам нервы. Чудовища не выпрыгивают из шкафов с диким ревом, кровь не капает с потолков, мертвых японских девочек здесь тоже нет. Однако в творении **Hydravision** нашлась своя изюминка. *Obscure II* напоминает молодежные триллеры вроде «Факультета» и «Я знаю, что вы сделали прошлым летом». Действующие лица – обыкновенные тинейджеры, которые снова пытаются спастись из родной альма-матер. Всего героев восемь, однако нормаль-

но поиграть мы сможем далеко не за каждого. Двое персонажей появятся всего один раз за игру, причем им уготовили печальную участь стать обедом для огромного чудовища. Как и в первой части, каждый студент наделен особым талантом. Норвежец Свен таскает тяжести, Кори ловок и быстр, Мей – искусная хакерша, Эмми восстанавливает порванные документы и карты, Стен умеет взламывать дверные замки. Задания персонажи выполняют вдвоем, а остальные в это время отсиживаются в безопасном месте в компании профессора Ричарда Джеймса (иногда преподаватель помогает дельным советом). На пути



Хороший ракурс, правда?

Obscure II напоминает молодежные триллеры вроде «Факультета» и «Я знаю, что вы сделали прошлым летом»



Факты

1

цветок-наркотик

1

слишком умный профессор

8

незадачливых студентов



Делаем полезное дело – изготавливаем динамит.



Девушка с электрошоком страшнее любого монстра.

попадают головоломки, которые герой решает в одиночку или с напарником. Например, на заброшенном складе Свен должен перетащить ящики, чтобы Кори смог залезть по ним на самый верх, дернуть рычаг и открыть нужную дверь.

ПРИЯТНОГО ПРОСМОТРА!

Отдельной похвалы заслуживает музыка. Композитор **Оливье Деривье** (Olivier Deriviere) – настоящий талант. Его гитарные мелодии порой нагоняют страху больше, чем внезапно появившаяся тень в дальнем углу библиотеки колледжа. Хоровые напевы и бодрые рок-композиции сменяют друг друга. А в трагические моменты звучит фор-

тепиано и несколько скрипок. Оценить талант Деривье ты можешь, заглянув на официальный сайт игры, где выложено несколько композиций из саундтрека. Помимо прочего, в *Obscure II* есть типичные для многих консольных проектов недостатки: странное управление, неудобная камера, низкое разрешение видеороликов, сохранение в контрольных точках (их, между прочим, совсем мало). Но по большому счету это не так важно. *Obscure II* напоминает настоящий молодежный ужастик. Местами страшный, захватывающий и интересный. Так что перед «просмотром» запасись попкорном. Тебя ждут шесть часов блужданий по колледжу и окрестностям. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 8.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 7.0



Интересная задумка с уникальными способностями героев; превосходный саундтрек; возможность совместного прохождения; сюжет в духе молодежных ужастиков.

Устаревшая графика; неудобная динамическая камера; герои очень слабые; нестрашные монстры; легкие, примитивные головоломки; не очень интересный финал.

6.5

Как ужастик – слабо. Как сиквел – тоже слабо. Только для фанатов первой серии.



Взламываем электронный замок, пытаясь угадать пароль.



Редкий случай – герои попали в освещенную комнату. Чаще всего приходится пользоваться фонариком.

НОВАЯ ГЛАВА В САГЕ АНДЖЕЯ САПКОВСКОГО

ВЕДЬМАК®

— ROLE-PLAYING GAME —





САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ
RPG-ИГРА ГОДА



ОН НЕ ЛЕГЕНДА – И НИКОГДА НЕ ХОТЕЛ ЕЙ БЫТЬ.
НО ЕГО СУДЬБА – ЭТО СУДЬБА ВЕЛИКОГО ВОИНА.

CD PROJEKT



PALIT



MMSKA.RU
выбери себе настроение

ИГРЫ@mail.ru

PC
DVD
ROM

Скачай мобильную версию самой долгожданной RPG-игры года «Ведьмак» на свой мобильный. Отправь 239723111 на номер 7063

© CD Projekt Sp. z o.o., 2007. Все права защищены. Логотип и название The Witcher являются товарными знаками CD Projekt sp. z o.o. Все права защищены. BioWare Aurora Engine, название и логотип BioWare являются товарными знаками BioWare Corp. Все права защищены. Ведьмак © A. Sapkowski. Все права защищены. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Для получения JAVA игры должна быть подключена услуга WAP/GPRS. Стоимость SMS без учета налогов на #7063 Россия: 86,10 руб. – МТС; 93,22 руб. – Билайн; 90,00 руб. – МераФон, Tele2, Utel, ЕТК, Алтайсвязь, БайкалВестКом, Сотовая связь МОТИВ, СТЕК GSM, Цифровая экспансия; 84,36 руб. – НСС; 90,68 руб. – СМАРТС; 86,71 руб. – НТК. Украина: 16,67 гривен - UMC, KyivStar, Beeline, life). Казахстан: 394,74 тенге - K'Cell, Билайн. Кыргызстан: \$2,96 - BITEЛ. Если запрос содержит ошибку, система об этом уведомит, но услуга будет считаться оказанной и оплата со счета будет снята. Отправляя SMS-запрос на короткие номера компании Ириком, абонент дает согласие на получение информации об услугах, предоставляемых компанией Ириком. Техническая поддержка: support@mmska.ru, тел.: 8(800)333-11-24. © 2007 Breakpoint.OOO "Ириком", 107023, г.Москва, ул.Б.Семеновская, д.40, стр.2, ОГРН:103724056413. НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ.

реклама

1998



Алексей Козырев с группой единомышленников создает компанию Xbow Software

2004



После выхода игры «Звездные волки» Алексей Козырев уходит из Xbow и в тот же год создает студию Ino-Co

2007



Весной дебютный проект Ino-Co «Кодекс войны» побеждает на КРИ в номинации «Лучшая стратегическая игра», а 31 августа появляется на полках магазинов

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «СНИКТОС» ЛАРИЧКИН



Анимация выше всяких похвал: бежавший с поля боя тролль от страха закрывает ручищами голову.



Спецэффекты от заклинаний хороши! В динамике они смотрятся великолепно.

КОДЕКС ВОЙНЫ

ВЫЗОВ ДЛЯ ПОЛКОВОДЦЕВ



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Tactics
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
1C: Ino-Co
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Директор компании
Алексей Козырев
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ
warcodex.ru
ПОХОЖЕСТЬ
Fantasy General

С «Кодексом войны» связана занятная история. Я уже делал первые наброски рецензии после прохождения всех кампаний, как поступило известие о переносе релиза. Коллеги-журналисты, посетившие студию Ino-Co, усомнились в качестве многопользовательской части, и... разработчики их услышали. К мнению акул пера в кои-то веки прислушались: было решено доработать мультиплеер за лето.

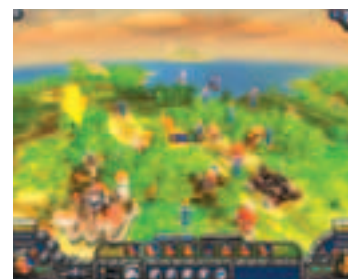
ГЕНЕРАЛЬСКИЕ ПОГОНЫ

Те, кто застал *Fantasy General*, игру 1996 года, наверняка пустят слезу умиления при знакомстве с *КВ*: тот же жанр – пошаговый, прости господи, варгейм, те же особенности... Даже мир «Кодекса» здорово смахивает на вселенную ставшей уже классической игры: фэнтези все-таки. Подход краснодарских разработчиков к сюжету вполне обычен. Вот люди во главе с рыцарем на белом коне – Дерриком Пфайлем. Пока благородный наемник защищает земли империи, за его спиной плетутся интриги... Знакомо? То-то и оно! Ценители хороших сценариев вряд ли придут в восторг от первой кампании – за людей. Положение спасают орки – хулиганы и любители подраться, главные действующие лица второй «главы». Здесь тоже не обош-

лось без штампов, некоторых несуразностей (представь себе, вождь Угрюм Хвать-Нога ведет дневник!), но все меркнет перед обаянием зеленокожих. На десерт третья кампания, открывающаяся только после прохождения первых двух, – за альянс эльфов и гномов.

СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ВАРГЕЙМОВ

Хотя *КВ* переполнен явными и завуалированными ссылками на классику, этот проект, как и другой отечественный варгейм – *Massive Assault* (MA), относится к новому поколению военно-тактических игр. Их отличает простота освоения и отличная графика. К черту схематические обозначения, ужасные модельки юнитов и архаичную двухмерность, которая до сих пор встречается в военно-тактических играх. Чудные пейзажи, выписанные художниками **Ino-Co**, появляются на экране монитора с помощью популярного движка TheEngine от **Skyfallen**. Карты не болтаются в воздухе: даже за пределами рабочей зоны простираются поля, луга и леса, сливаясь с небесами на линии горизонта. Здоровяки-воины, возвышающиеся над постройками, при приближении камеры рассыпаются на несколько юнитов, каждый из которых хоть чем-то да отличается от своего соратника. Аниматоры тоже поработали на славу:



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЕ НЕДОРАЗУМЕНИЕ

Мы уже упоминали, что перенос релиза был связан с желанием авторов доработать многопользовательскую часть игры. С сожалением вынуждены признать: мультиплеер – самое слабое место игры. Сразиться с живым соперником в *КВ* – дело непростое. Об отдельных серверах и удобных сетевых сервисах, как, скажем, в другом отечественном варгейме – *Massive Assault Network*, приходится только мечтать. Чтобы начать интернет-поединок, надо подыскать среди друзей или посетителей форумов достойного соперника и узнать его IP-адрес. Прошлый век! Да и Hot Seat не самый лучший вариант, ведь противнику ни в коем случае нельзя показывать маневры своей армии, а отворачивать монитор после каждого хода – занятие малопривлекательное. Выставлять же в качестве оппонентов компьютерных болванчиков (есть такая опция) вообще не рекомендуется: частенько AI на мультиплеерных картах даже борьбы навязать не может.



Факты

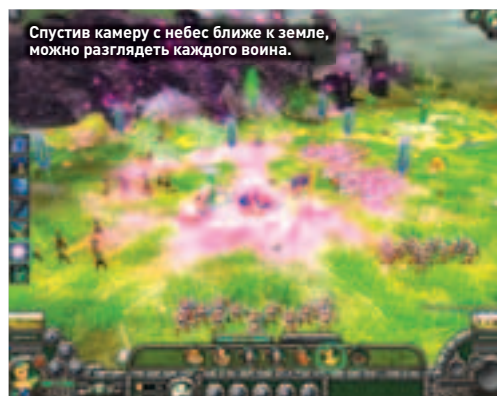
3

сюжетные
кампании

4

одиночные
миссии

9

родов
войск

Спустив камеру с небес ближе к земле, можно разглядеть каждого воина.



Это провал! На мультиплеерной карте для четырех игроков компьютерные оппоненты растеряли свои армии еще на подходе к городу, за обладание которым должны были развернуться ожесточенные сражения.



Лишь карта местности напоминает нам о том, что «Кодекс войны» – классический варгейм. Ничего лишнего – только условные обозначения и стратегически важные точки.

движения бойцов одновременно и реалистичны, и забавны. И только сюжетные ролики на движке чуть портят картину: с упорством, достойным лучшего применения, разработчики используют крупный план, который оставляет желать лучшего.

Однако эти мелкие недостатки полностью искупают происходящее. Разобраться в правилах КВ можно за несколько минут. Каждый отряд характеризуется количеством бойцов (или единиц здоровья), показателями защиты, атаки, дальности передвижения и обзора. Схлестнувшись с вражеским подразделением, взводы несут потери – раненые и убитые не могут принимать участия в дальнейших сражениях. Первых можно вылечить буквально за один ход, достаточно лишь сделать привал, а вместо погибших солдат за небольшую плату взять новобранцев в населенных пунктах.

В основе боевой системы заложен принцип игры «камни-ножницы-бумага», разве что вариантов взаимодействия в «Кодексе» больше. Летящие юниты безнаказанно уничтожают пехотинцев, но пасуют перед лучниками, осадная техника с большого расстояния пробивает бронированные цели, однако в ближнем бою вряд ли способна выдержать больше одного удара даже самого щедрого гоблина. Хороший полководец обязательно учтет и особенности ландшафта. Конница в чистом поле сносит все на своем пути, но вязнет в болотах и теряет преимущество в лесах. А переправа через реку – вообще целое искусство, ведь даже тяжелая пехота неуютно чувствует себя, стоя по пояс в воде. Все это так или иначе согласуется с принципами военного дела и обычной логикой. Но даже если ты упустил из вида эти нюансы,

СВОИМИ РУКАМИ

Разработчики довольно оперативно (прямо в день релиза) выпустили редактор карт для «Кодекса войны». Программа довольно простая и, по словам поклонников игры, осваивается за полчаса. Первые фанатские карты (как однопользовательские, так и мультиплеерные) уже появились на официальном форуме проекта (www.kamrad.ru). Ну а сам редактор можно скачать с warcodex.ru из раздела «Файлы».



заботливый интерфейс подскажет, какие штрафы или бонусы получит твой боец, когда встанет на определенный шестиугольник-гекс. Отдельное спасибо нужно сказать авторам за ладную ролевую систему. Обычные юниты могут дорасти до пя-



Огрехи движка заметны лишь в сюжетных роликах, когда камера вплотную приближается к юнитам и персонажам.



Поле разбито на шестиугольники, как в варгеймах.

Убойная фраза:

Наевшись грибов мудрости, великий шаман Ашхун долго беседовал с духами и узнал, что артефакт спрятан далеко на востоке.

(из описания миссии)

того уровня, а герои – и вовсе до десятого. Помимо автоматического увеличения характеристик мы выбираем одну из трех способностей. Даже два отряда, принадлежащие к одному роду войск, могут здорово отличаться друг от друга и использоваться в разных ситуациях. При этом баланс выверен почти идеально: создать «абсолютное оружие» невозможно. Слегка нарушают равновесие разве что персонажи-маги: мало того что в их распоряжении есть заклинания массового поражения, так еще и колдовать они могут на любом расстоянии от цели, хоть из глубокого тыла. Впрочем, и у них нет шансов без поддержки воинов, разведчиков, лучников и фэнтезийной «авиации». Как и в жизни, бое-

способная армия в КВ должна формироваться из разных воинов!

ПРАВИЛЬНЫЙ ПУТЬ

Три кампании преодолеваются на одном дыхании. Хотя AI особо не мешает, удачный дизайн карт и толковая расстановка вражеских войск спасают положение. Кроме того, награды за быстрое прохождение миссий необычайно щедрый. Но чтобы одерживать «золотые» победы, нужно призвать на помощь все свои полководческие таланты. Вообще разработчики, создав столь качественную дебютную игру, прыгнули выше головы, но ошибок не избежали. Корявый мультиплеер – это отдельный разговор (см. врезку), да

и об огрехах интерфейса умалчивать не стоит. Высматривать зеленые и красные точки (указывающие, что отряд не ходил или не атаковал) на портретах неудобно: автоматические предупреждения в конце хода, как в МА, здесь были бы уместны. Предварительная оценка потерь в «Кодексе» условна: на экран выводится не числовой диапазон, а среднее арифметическое. Такая забота об игроке нам не нужна! Но не будем ворчать, ведь все эти мелочи ничто по сравнению с главным достижением авторов: сотрудники Ipo-Co вдохнули жизнь в тихо увядающий жанр, привлекли к нему внимание далеких от варгеймов людей. Если не оступятся, продолжат идти тем же путем, еще не раз удостоится похвалы от «PC ИГР»! **PCG**



УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



Каждый отряд характеризуется количеством бойцов (или единиц здоровья), показателями защиты, атаки, дальности передвижения и обзора

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

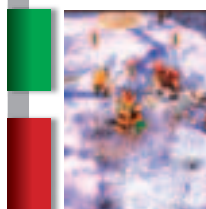
ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 8,5

ГРАФИКА ★★★★★★ 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 7,5

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 8,0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 7,5




Приличная графика, отличная ролевая система, хорошо выверенный баланс, отличный дизайн миссий, простота освоения.

Сюжетные штампы, острый дефицит одиночных миссий, отсутствие некоторых удобных функций, недоработанный мультиплеер.

8.0

Один из лидеров среди пошаговых варгеймов и просто симпатичная игра.





Графический движок
Unreal Engine 3

Фантастический сюжет
Сюзан О'Коннор
(Gears of War, BioShock)

Технология Massive D -
тотальная разрушаемость
объектов!

ЕСТЬ СЕКРЕТЫ, О КОТОРЫХ ЛУЧШЕ НЕ ЗНАТЬ НИКОМУ

BLACKSITE



PC
DVD
ROM

Blacksite © 2007 Midway Games West Inc. Все права защищены. BLACKSITE является зарегистрированным товарным знаком Midway Games West Inc. Используется с разрешения. Название MIDWAY и логотипы Midway являются зарегистрированными товарными знаками Midway Amusement Games, LLC. Используются с разрешения. Распространяется под лицензией Midway Home Entertainment Inc. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

реклама

2005



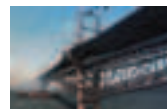
Компания Parallax Arts Studio выпускает шутер с элементами RPG – «Утопия-Сити».

2005



Увидел свет еще один проект – «Ликвидатор 2».

2007



Авторы работают над Hurlophobia – шутером с элементами хоррора.

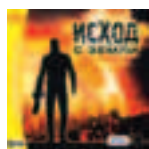
ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛОГОВА



Интерьеры корпорации А.Х. – настоящий образец футуристического стиля.



Чтобы начальник охраны помог пробраться в здание, нужно остаться с ним наедине.



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Parallax Arts Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 1.7GHz,
512Mb RAM, 128V RAM
ПОХОЖЕСТЬ
Red Faction
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.exodus-game.com

ИСХОД С ЗЕМЛИ

ВЕСЬМА ПЕЧАЛЬНЫЙ ИСХОД

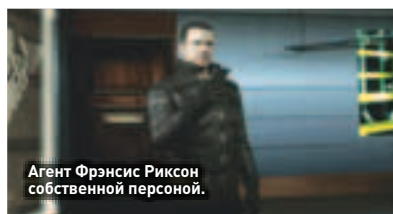
«Исход с земли» – самый обычный шутер. Ничем он не удивит. Впрочем, авторы постарались сделать все более или менее качественно: добавили занятные физические головоломки и потрудились над движком. А попутно снабдили героя неплохим арсеналом.

ГОРЯЧИЙ ПРИЕМ

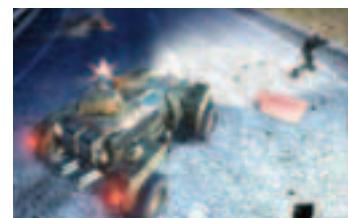
2010 год. Ученые выяснили, что через двадцать лет солнце выжжет землю дотла. Такая вот неприятность. Огромная компания А.Х., которая специализируется на геной инженерии, обещает спасти положение и сделать так, чтобы человечество смогло выжить, адаптировавшись к новому климату. Правительство эдакое рвение настораживает. Они отправили в А.Х. спецаргента Фрэнсиса Риксона. Парню нужно разведать, что же на самом деле происходит в недрах таинственной корпорации. Агент Риксон, прямо скажем, не похож на Гордона Фримена из *Half-Life*. Обычный крепкий мужик. Продвига-

ясь вперед, мы поближе познакомимся со своим подопечным. Достаточно во время загрузок читать дневник, откуда можно узнать о его прошлом и впечатлениях о происходящем. Немало времени Фрэнсис проведет в А.Х., исследуя многочисленные отсеки и склады. Ему предстоит сразиться с десятками хорошо прорисованных, но довольно однообразных противников. К услугам бравого спецназовца трехствольный дробовик, базука, автомат, топорик...

Помимо обычного оружия Риксон может перетаскивать всевозможные предметы и использовать их как для защиты, так и для решения физических головоломок. Правда, придется намотать не один километр, прежде чем наткнешься на первую задачу. По мере прохождения герой узнает о зловещих планах корпорации и о том, что ему необходимо отправиться на другую планету. И тут авторы «Исхода» дали маху. Все уровни, успевшие изрядно поднадоесть, придется пробовать заново в обратном порядке! Добравшись наконец до нужного места, испытываешь невероятное удовольствие: ура, что-то новенькое! Нельзя назвать «Исход с земли» никудышной. Авторы придумали красивое оружие, технику и противников. Но затянутое, однообразное действие, плоский юмор и скучная музыка не оставляют шансов получить оценку выше. **PC6**



Агент Фрэнсис Риксон собственной персоной.



НА КОЛЕСАХ

После того как агент Риксон покинет накопец здание А.Х., ему предстоит добираться до космодрома на машине. Лучше бы пешком пошел, «железный конь» то и дело норовит завалиться на бок. Приходится вылезать и подталкивать его, теряя при этом драгоценное здоровье. Долго возить-ся с тачкой опасно. Ведь кругом враги, от которых не стоит ждать пощады.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	7.0



Отличный арсенал; интересные физические головоломки; симпатичный и неглупый главный герой.

Неудачное музыкальное сопровождение; вялый сюжет; шаблонный юмор; не очень приятная поездка на автомобиле; нас заставляют бегать по уже исследованным уровням.

6.0

Типичный шутер от первого лица с незначительными элементами экшену.



COMPANY^{of} HEROES

OPPOSING FRONTS

На правах рекламы

companyofheroesthegame.com



Games for Windows



© 2007 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes Opposing Fronts and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield.ru). Диск изготовлен на ООО «Уральский электронный завод» <http://www.uep-od.ru>. Лицензия МНПР РФ серия ВАФ № 77-15 от 08.10.2002 г. на 5 лет. ГОСТ 26376-89, ГОСТ 27667-88. 620137, г. Екатеринбург, ул. Студенческая, д. 9.

Бука
ВНЕШНЯЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ
КОМПАНИЯ



1997

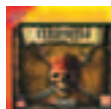
«Акелла» первой выпустила официально локализованную игру (POD) в России

2000



Компания заканчивает создание «Корсаров»

2002



Разработчики выпустили первый отечественный продукт по лицензии на голливудский бестселлер – «Пираты Карибского моря»

2006



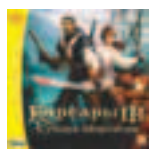
В России компанией «Акелла» запущены серверы с полностью переведенной на русский язык MMORPG EverQuest II



Этого красавца нам выдадут почти в самом начале игры.



В бою славянин Александр подлечивается спиртным. Можно помешать ему, забрав весь ром раньше.



ЖАНР ИГРЫ
Action/
Role-Playing Game/
Simulation

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Акелла

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz,
256mb RAM,
3D-ускоритель 64mb

ПОХОЖЕСТЬ
Корсары III, Пираты
Карибского моря

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
ru.akella.com/
Game.aspx?id=389

КОРСАРЫ III: СУНДУК МЕРТВЕЦА ПОХОЖДЕНИЯ

Официальное дополнение к «Корсарам III» анонсировали еще в прошлом году. И понадобилось немало времени, прежде чем оно наконец оказалось на прилавках. Что же так задержало авторов?

И ЭТО ВСЕ?

Изменений в игре немного. Сразу бросаются в глаза похорошевшая графика и доведенный до ума интерфейс. Немного спустя хочется опробовать новую систему боя, напоминающую драки в популярных многопользовательских онлайн-проектах. Если раньше тактика сводилась к простой схеме «уколот-отбежал-уколот», то теперь появилась парочка новых приемов. Вместо стрейфа мы отпрыгиваем назад. А если нужно подлечиться, достаем бутылки с ромом. Так что сражаться стало немного интереснее. Еще авторы добавили пару необитаемых островов, десяток новых пейзажей и дополнительные задания. На последних мы и остановимся поподробнее.

БЕЗЫМЯННЫЙ ГЕРОЙ

Дизайнеры не забыли про Блейза и Джессику – героев оригинальных «Корсаров III» и переписали старый сценарий. Истории стали интереснее

и логичнее. Появились и второстепенные квесты (не путать со случайно генерируемыми поручениями!). Если их выполнять, длительность прохождения увеличится на пару часов. Но вернемся к «Сундуку мертвеца», где появился новый герой, который до поры до времени остается неназванным. Дело в том, что наш подопечный потерял память. Кто он такой и почему очутился в трюме тонущего корабля вместе с русским купцом Александром – это и предстоит выяснить. Вообще, играть за жестокого негодяя (а капитана Лоренса по-другому не назовешь) было бы интереснее, если бы остроумные диалоги озвучили, а помимо бесчисленных схваток позволили провести побольше морских баталий. Но нам сразу же вручают фрегат, офицеров и 10 тысяч монет, а уже через четыре часа показывают титры. Это печально. Кстати, второстепенных поручений у Лоренса нет, да и поступить на службу ни к одному государству он не может. Обделили красавца. «Корсары III» должны были выйти два года назад именно такими, как это дополнение: цельными, удобными и тщательно отшлифованными. А сегодня уже вышли десятки патчей и оригинал довели до ума. И в сравнении с ним аддон теряет привлекательность. Увы. **PCG**

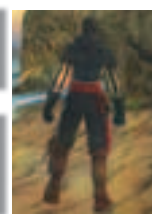


НАПИТЬСЯ И ЗАБЫТЬСЯ

Как ни странно, игра за Лоренса при всей своей непродолжительности и простоте преподносит нам приятные сюрпризы. Позабавила миссия, где в стельку пьяный герой пытается захватить судно. При этом камера выделяет невообразимые пируэты. Драться в таком состоянии действительно непривычно. А в перерывах между битвами Лоренс любит отпустить пару шуточек.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	7.0



Игра про пиратов; великолепная музыка; новый герой; занятные второстепенные квесты; улучшенная графика; подправленные баги.

Практически отсутствует озвучка; мало значимых изменений; низкий уровень сложности; сюжетная линия Лоренса могла быть лучше.

6.0

Для фанатов, которые жаждут поучаствовать в новых приключениях. Остальным вполне хватит оригинала.

ТОЧКА
ЗРЕНИЯСРЕДНЯЯ ОЦЕНКА
GAMERANKINGS.COM

НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ
«PC ИГР»

5.6

Полную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6



историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...

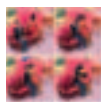


РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

© 2007 World Forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 "Руссобит-М". Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85;
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта "Руссобит-М": www.russobit-m.ru/forum/.



2002



Мир знакомится
с вселенной
Sims

2004



Долгожданное
продолжение
Sims 2

2007



Появится
очередное
дополнение
The Sims 2:
Bon Voyage

2008



В продажу поступит
последняя часть
трилогии The Sims
Stories – Castaway
Stories

ТЕКСТ: ЕЛЕНА БОЛГОВА



THE SIMS 2: ПУТЕШЕСТВИЯ (THE SIMS 2: BON VOYAGE)

ГОРЯЧИЙ ТУР



ЖАНР ИГРЫ

Life Sim

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

EA Redwood Shores

ПОЙДЕТ

Процессор 1.0GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (32Mb)

ПОХОЖЕШЬ

The Sims 2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

[www.thesims2.ea.com/
about/ep6_index.php](http://www.thesims2.ea.com/about/ep6_index.php)

Создатели вселенной Sims, как обычно, не прогадали, выпустив новое дополнение осенью. Лето кончилось, пора отпусков осталась позади, впереди серые рабочие будни... Поэтому любая возможность отдохнуть кстати. *The Sims 2: Bon Voyage* – это волшебный билет в лето. Шанс искупаться в море, не отходя от монитора.

НА ЧЕМОДАНАХ

Любая сим-семья легко отправится в путешествие. Достаточно просто снять телефонную трубку и заказать тур. На выбор нам предложат три варианта. Takemizu Village – практически японский курорт: пагоды, люди в кимоно, чайная церемония, медитация, лечебно-оздоровительный массаж. Three Lakes – развлечение для любителей кемпинга. Палаточный лагерь, шашлычки на костре, спортивные соревнования по метанию топориков, уютные

посиделки у горящего камина. Twikky Island – миниатюрные Гавайи: строим песочные замки, зажигаем, ищем привидения на борту старинного корабля, по ночам развлекаемся на дискотеке или смотрим огненное шоу...

Можно отдыхать в одиночестве (и найти себе спутника или спутницу на месте) либо пригласить друзей (не более восьмерых). Кстати, маленьких детей в поездку не возьмут. И правильно: хотя мы едем отдыхать, забот и со взрослым симом будет полно. Будущие мамы тоже смогут поехать, малыш не появится на свет во время отпуска. Отсчет времени замедляется, сим не растет и не стареет.

Выбрав место отдыха, ты должен определиться с гостиницей. Это можно сделать сразу, указав название отеля в особом списке. Но я советую отметить пункт «решить на месте», намного удобнее. Приехав, на карте подробно изучаем все варианты и условия проживания, подбираем отель

по вкусу и, что самое главное, по карману. Отдых, как известно, удовольствие не из дешевых. Перелет стоит около 500 симолеонов, и это только один билет. Плюс плата за ночь (как и в реальной жизни, сим-отели считают сутки проживания ночами). И конечно, не стоит забывать о тратах на еду, напитки, развлечения, здоровье и сувениры. Впрочем, через неделю все равно возвращаться. «Договорившись» по телефону обо всех мелочах, выбираем время отправления (сразу или через пару дней) и ждем такси в аэропорт.

СОМНИТЕЛЬНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

Когда зайдешь в холл понравившегося отеля, выбирай свободный номер (достаточно просто кликнуть курсором на двери). Затем подойди к стойке регистрации и отметься в книге посетителей. О друзьях (если ты приехал с компанией) не волнуйся, они позаботятся о себе сами. Дальше начинается

К счастью, душевые, туалетные комнаты, кафе и ресторанчики размещены добрыми разработчиками по всей территории курорта



Факты

3

курорта
на выбор

7

дней
в отпуске

8

симво-
путешественников

отдых, который на деле оказывается не таким уж беззаботным. Но обо всем по порядку. Развлечений на первый взгляд полно. Хочется и в бассейне поплавать, и потанцевать, и замок из песка построить... Однако сим капризничает, все время хочет то есть, то спать, то в туалет. Или не желает ехать на горячие источники. Вместо этого бежит кататься на качелях. А если попробовать запихнуть его в такси, чтобы отправить в природное джакузи, он нервничает и машет руками. К счастью, душевые, туалетные комнаты, кафе и ресторанчики размещены добрыми разработчиками по всей территории курорта. Устав-

ший сим не завалится спать на землю. Он либо отправится в номер, либо найдет скамейку. Чтобы вдоволь насладиться отпуском, нужно сначала как следует позаботиться о самочувствии сима. Дни пролетают незаметно, большую часть времени ухаживаем за подопечным. А сумма, которую нужно оплатить в день отъезда, растет устрашающими темпами. Тратить деньги можно направо и налево. Только помни: если отведенной на поездку заначки не хватит, счет пришлют тебе домой. А там, как известно, других забот хватает. И лишние расходы настроение не поднимут.

The Sims 2: Bon Voyage понравится преданным фанатам сериала, которые очень любят своего сима, не жалеют на него времени и искренне радуются, когда питомец купается в море, загорает на пляже, радуется и веселится. На самом деле возиться с героем очень нудно, да и ассортимент развлечений довольно однообразный (разве что происходит все в разных декорациях). Такой отдых быстро надоедает, даже хочется скорее вернуться к классическому режиму симс, более разнообразному и... если честно, расслабляющему. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

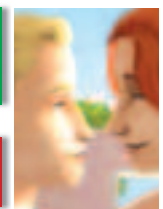
ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★ 7.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★★ 7.5

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★★ 7.5



Симпатичные декорации – миниатюрная Япония, Гавайи и кемпинг; возможность на время отвлечься от классического режима Sims 2.

Устаревшая графика; неприятная музыка; однообразный досуг; слишком много времени тратим на поддержание настроения сима.

7.0

Хорошая возможность отдохнуть, не отрываясь от любимого компьютера, вместе со своим любимым сим-персонажем.

1994



Во Флориде появилась новая игровая студия Tiburon Entertainment. Разработчики собираются делать спортивные симуляторы

1995



Дебютный проект компании Madden NFL 96 пользуется большим спросом среди любителей американского футбола

1998

В апреле компания стала собственностью студии Electronic Arts и сменила название на EA Tiburon

2007

Electronic Arts поручила разработчикам создать Tiger Woods PGA Tour 08. До этого сериалом занималась компания Headgate Studios

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ



Через пару секунд мячик закатится точно в лунку.



Если бы в реальной жизни парень с татуировкой в виде бульдога на руке попытался попасть на территорию дорогого гольф-клуба, его бы просто не впустила охрана.

TIGER WOODS PGA TOUR 08

РАЗЗУДИСЬ, ПЛЕЧО, РАЗМАХНИСЬ, РУКА



ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Tiburon

ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОХОЖЕСТЬ
Tiger Woods PGA
Tour 07

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Консультант
Тайгер Вудс

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ
www.easports.com/tigerwoods08

«**В** США все перевернулось с ног на голову. Самым известным рэпером стал белый, а лучшим гольфистом – черный парень». Шутка семилетней давности до сих пор не потеряла актуальности. Альбомы «снежка» Эминема (Eminem) по-прежнему продаются много-миллионными тиражами, а темнокожий Тайгер Вудс (Tiger Woods) продолжает побеждать в соревнованиях.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КОНСТРУКТОР

В начале игры необходимо выбрать одного из двадцати двух известных гольфистов или создать нового персонажа. Мощный графический редактор EA Sports Game Face поможет вылепить какие угодно черты. Хочешь – заплывшего жиром бородатого карлика, хочешь – стройную блондинку с длинными ногами и четвертым размером груди. Несколькими кликами ты запросто поменяешь спортсмену пол, рост,

вес, пропорции тела, цвет кожи, причёску. С каждой частью лица игра позволяет проделывать уйму операций. Ты потратишь много времени на эксперименты с формой лба, носа, щек, подбородка, цветом глаз, полнотой губ и другими параметрами. Ни в одном другом спортивном симуляторе еще не было столь удобного инструментария.

ПОКОРЕНИЕ ОЛИМПА

Когда разберешься с внешностью своего подопечного, следует выбрать один из шести вариантов игры. Лучше всех получился режим PGA Tour, где никому не известный новичок начинает свою карьеру. На первых порах приходится участвовать в простеньких состязаниях и постепенно набираться опыта. Затем тебя пригласят на более престижные соревнования. Чем чаще ты одерживаешь победы, тем больше призовых средств поступает на твой банковский счет. На заработанные деньги модернизируем спортивный инвентарь (например,

ставим на клюшку другую рукоятку) или покупаем в виртуальном магазине модную одежду, обувь и аксессуары. На результаты это не влияет, однако приятно щеголять перед соперниками в фирменных кроссовках и с дорогими часами.

ХОДЯЧИЙ КАЛЬКУЛЯТОР

Разработчики не стали менять привычный интерфейс. Как и раньше, сначала ты регулируешь направление полета мяча. Чтобы замахнуть, отводишь мышку назад, а затем возвращаешь курсор в исходное положение. Никаких индикаторов, символизирующих силу или точность удара. Все приходится делать на глазок, как в реальной жизни.

Путь к лунке преграждают искусственные озера, большие валуны, рожицы и ямки с песком. Действия надо рассчитывать с математической точностью: сопоставлять расстояние до цели, положение препятствий, тип и угол наклона поверхности земли, силу бокового ветра и еще целую кучу парамет-

Действия надо рассчитывать с математической точностью: сопоставлять расстояние до цели, положение препятствий и еще целую кучу параметров



Факты

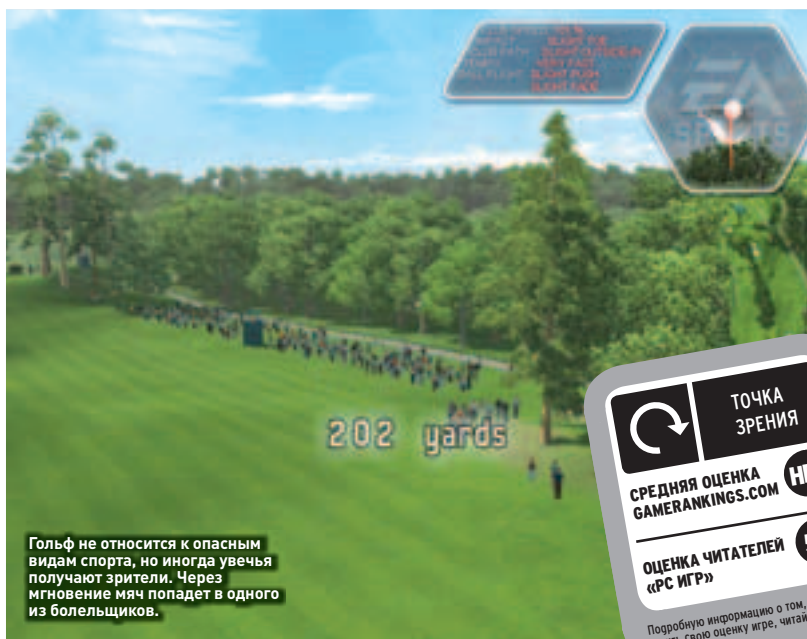
6

одинокных
режимов игры

20

разновидностей
клубов
для гольфа

22

известных
спортсмена
в одной игре

ров. Допустил ошибку – мяч оказался черт-те где. Например, застрял в густой кроне дерева. Пока будешь выпутываться из непростого положения, соперник доберется до лунки за меньшее количество попыток.

КАЧЕСТВО ВМЕСТО КОЛИЧЕСТВА

По части графики новый эпизод мало чем отличается от предшествующего. Камера парит над гольф-клубом на высоте птичьего полета, а затем показывает крупным планом участников соревнований или приближается к астрявшему в траве мячику. Подобные операторские находки используются в сериале уже не первый год.

Не изменилась и анимация движений. «Распечатав» лунку, спортсмен победоносно вскидывает руки вверх, кланяется зрителям или пускается в пляс. После неудачных ударов он, наоборот, с досадой мотает головой или в сердцах бьет клюшкой по траве. К сожалению, все это мы видели и в предыдущих частях сериала. На что-нибудь новенькое фантазии разработчиков не хватило. Впрочем, на фоне остальных спортивных симуляторов от **Electronic Arts** картинка из **Tiger Woods PGA Tour 08** выглядит очень даже неплохо. В отличие от хоккея или футбола дизайнерам не пришлось тратить драгоценные полигоны на прорисовку соперников, товари-

щей по команде и сидящих на трибунах тысяч картонных болельщиков. Если камера и показывает зрителей, то не больше сорока, зато они полностью трехмерные.

СЕРАЯ МЫШКА

Десятый по счету эпизод **Tiger Woods PGA Tour**, увы, оказался ничем не примечательным. Разработчики зачем-то изменили привычный интерфейс, добавили парочку режимов, но так и не перешли на новый движок. Подобный набор новинок сгодился бы для дополнения, но не для самостоятельного проекта. И пока нет причин надеяться, что авторы всерьез задумаются и что-то поменяют в следующей серии. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★ 6.0

ГРАФИКА ★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 8.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★ 8.0



Удобное управление мышью; реалистичная физика окружающего мира; создание персонажей в мощном редакторе EA Sports Game Face.

Старый графический движок; анимация спортсменов почти не изменилась; новый интерфейс не лучше старого, комментаторы работают не на всех соревнованиях.

7.0

Сериал сделал еще один шаг вперед, однако хотелось бы увидеть более высокие темпы развития.

2005

Год основания SEGA Driving Studio (также известной как SEGA Racing Studio) в английском городке Солихулл

2007

В компании, специализирующейся на разработке гоночных игр для SEGA, работает уже шестьдесят человек

2007



Состоялся релиз первого продукта компании Sega Rally Revo

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

Ищи видео-
рецензию
на диске!



SEGA RALLY REVO

КРАСОТА, ДА И ТОЛЬКО



ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
SEGA

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК
SEGA Driving Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 6

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.segarally.com

ПОХОЖЕСТЬ

Sega Rally

Championship

Sega Rally Revo коварна. Игра чертовски красива, и уже за это ей готовы простить многое. Но что еще в ней есть, кроме сногшибательной картинки? Проработанные повреждения? Гениальный дизайн трасс? Нет, нет и нет. Спустя пару дней SRR уже нечем нас порадовать.

Если тебе когда-нибудь доводилось играть в гонки на автоматах, то представить суть **Sega Rally Revo** нетрудно: простенькая физика, линейные трассы, безумные скорости. В общем, все условия для подъема настроения. Именно на автоматах **SEGA** когда-то дебютировала со своей раллийной гонкой. Новая часть ни на шаг не отступает от традиций серии.

«Многие ралли стараются сделать симуляторами. Но разве эти игры становятся популярными? То ли дело *Sega Rally* – ее знают все. Наши гонки – это веселье, драйв и зрелищность», – го-

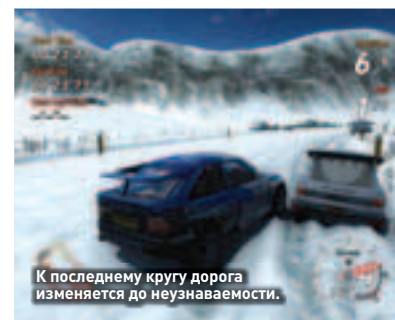
ворят разработчики. И ведь не поспоришь. Все так.

ЗАВОДИ!

Несколько (в нашем случае шесть) автомобилей на бездорожье – это как минимум любопытно. Достаточно вспомнить *FlatOut*. Жаль, что удовольствие портят компьютерные оппоненты. Вытеснять с дороги, толкать, таранить их – себе дороже. AI уверенно держится на трассе и не сходит с запрограммированной траектории. В итоге основной выигрыш в времени нам дают длинные прямые, где соперники отчетливо робеют разогнаться до предела. Как это обычно бывает, в конце прямого участка ждет коварный поворот. Но не нужно волноваться. В кювет угодить не позволит спасительная невидимая стена, которая всегда приходит на помощь в трудные минуты. Она удержит нас на извилистой дороге, поможет вписаться и остаться на трассе. А иногда даже от нее есть шанс удачно

оттолкнуться. Да так, что прежний лидер останется на обочине.

Одна из главных особенностей – деформация дороги – реализована великолепно. Колеса автомобилей поднимают в воздух пыль и грязь (как же эффектно это выглядит!) и оставляют следы на гравии, песке или снегу. Причем они не пропадают на следующем круге. В итоге к концу заезда поверхность изменяется до неузнаваемости. Гладкая грунтовая дорога ста-



К последнему кругу дорога изменяется до неузнаваемости.

Гладкая грунтовая дорога становится похожей на пашню, лужи превращаются в слякоть, свежевырытые колеи заполняет вода



Факты

4

чемпионата
в каждом классе

6

гонщиков участ-
вуют в заездах

15

оригинальных
трасс

Растительность в игре выглядит превосходно.



Такой правдоподобной пыли в гонках мы еще не видели.

новится похожей на пашню, лужи превращаются в слякоть, свежескошенные колеи заполняет вода. И даже трава здесь приминается! Сказка! Однако на движение авто все вышеперечисленное влияет лишь отчасти: на кочке мы едва подпрыгиваем, в воде чуть-чуть замедляемся.

ШИК, БЛЕСК, КРАСОТА

Может, оно и к лучшему, что вождение в SRR не требует серьезной концентрации. Как бы мы иначе любовались окрестностями? Невидимая стена отделяет нас от прекрасного жи-

вого мира. Прямо у дороги стоят великолепные трехмерные зрители, увлеченно фотографирующие происходящее. Тут и там пролетают пернатые: то одинокие попугаи, то целые стаи мелких птичек. В небе «зависают» вертолеты и проносятся истребители. На лугах пасутся коровы, среди кустов гуляют слоны. Кажется, что мир вокруг дороги живет своей жизнью. Ощущение непередаваемое! Пейзажи здесь такие, что хоть на стенку вешай. Детали картинка потрясут. В Альпах меня не покидало желание ос-

тавить машину и прогуляться среди всей этой красоты. В тропиках – нырнуть в прекрасную лагуну. В Арктике – потоптать свежесвалившийся снег. Все в SRR такое объемное, реальное. Невольно хочется потрогать, пощупать каждую веточку на дереве, каждый камешек на дороге, поплескаться в воде. Оригинальных трасс в игре – полтора десятка. И все они замечательные. Как и сама Sega Rally Revo. Красивая, яркая, динамичная, но пустая игра-вспышка. Она очарует с первого взгляда, но через неделю вы о ней и не вспомните. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 7.0



Невероятно красивые пейзажи; мир вокруг дороги – живой; бешеная динамика заездов; простота освоения; настоящие автомобили; глупые, но резвые оппоненты.

Геймплей чересчур примитивный – интерес к игре быстро слабеет; нет и намека на реалистичное поведение авто; высокие системные требования.

7.0

Зрелищная, но примитивная гонка. Отличное развлечение на несколько дней.



Грязь эффектно вылетает из-под колес.



Альпийские пейзажи хороши. А вот вид с капота не очень.



2000



Нынешний генеральный директор HB Studios Джереми Веллард (Jeremy Wellard) основал компанию

2001



В декабре вышла первая игра студии – Cricket 2002

2007



Релиз NHL 08 – тринадцатый для HB Studios

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН



Анимация вратарей стала чуточку лучше.



Обороняется AI посредственно.



NHL 08

ПАТЧ ЗА ДЕНЬГИ

ЖАНР ИГРЫ

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК

HB Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,

512Mb RAM,

3D-ускоритель (64Mb)

ПОХОЖЕСТЬ

Серия NHL

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 42

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ

В ИНТЕРНЕТЕ

www.easports.com/
nhl08

Уже который год мы ждем от «электроников» значительных обновлений всей линейки спортивных игр для PC, но воз и ныне там. **NHL 08** для персоналки вновь выпустили на старом движке, что лишний раз подтверждает: PC у EA не в фаворе. Пока счастливые обладатели XBOX 360 и PS3 наслаждаются отличнейшей графикой, мы с трудом находим пару отличий **NHL 08** от **NHL 07** и тешим себя надеждой, что в следующем году о нас не забудут.

Взглянем правде в глаза: NHL уже пару лет как перестала относиться к жанру симуляторов. Печально, но факт. Как и прочие продукты спортивной линейки, виртуальный хоккей теперь делают для широкой аудитории. Как следствие, матчи на виртуальных площадках лишь смутно напоминают настоящий хоккей: жесткий, силовой, не столь динамичный и скоростной. С помощью пары незамысловатых финтов хороший нападающий «разрывает» всю оборону противника. Это, безусловно, впечатляет, но заставляет задуматься: что же это за хоккей такой, когда действия одного человека становятся эффективнее игры всей команды?

Винной тому – не слишком умные электронные мозги. Соперники, ведомые искусственным интеллектом, правильно занимают оборонительные позиции и умело перекрывают зоны. Но стоит про-

рвать защиту в одном месте – и опасный момент гарантирован. Поддержке и страховке в обороне AI не обучен.

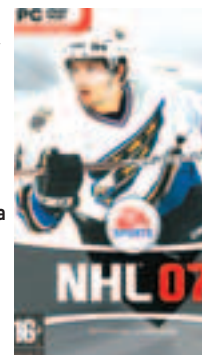
То ли дело атака. Управляемые компьютером оппоненты чувствуют себя как рыба в воде: если на их стороне численное преимущество, они почти всегда разыгрывают шайбу до верного гола (разумеется, на самом высоком уровне сложности), отлично комбинируют, контролируют отскоки. Справедливости ради отметим, что игра еще больше преобразуется в мультиплеере.

Главные изменения коснулись, как и в прошлом году, управления. В 2007-м мы пережили skill stick revolution, когда пасы предлагали отдавать при помощи правого аналогового стика (как, у тебя еще нет геймпада?). На сей раз он отвечает за броски по воротам. Решение еще более спорное. Основное неудобство – непредсказуемость ударов. Можно сколь угодно резко выворачивать многострадальный рычаг, но мгновенной реакции не будет. И наоборот: если нажимать осторожно, игрок на площадке легко зарядит шайбу в «молоко». Не всегда, но такое случается. К счастью, в настройках можно вернуть привычное управление.

По традиции подретушировали графику и анимацию (в основном для вратарей). Хотя модели спортсменов и окружение похорошевшими назвать язык не поворачивается: движку давно пора на пенсию. Дайте же серии глоток свежего воздуха! **PCG**

ПОПАДИ НА ОБЛОЖКУ

На обложку прошлогодней версии NHL поместили изображение нашего соотечественника Александра Овечкина. На сей раз его сменили Эрик Стал (Eric Staal) для американской версии, Хенрик Зеттерберг (Henrik Zetterberg) для шведской, Тиму Селанне (Teemu Selanne) для финской, Яромир Ягр (Jaromir Jagr) для чешской и Марк Стрейт (Mark Streit) для швейцарской.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ★★★★★ 5.0

ГРАФИКА ★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 7.0

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС ★★★★★ 6.0



Dynasty Mode стал еще больше проработанным; шесть хоккейных лиг: NHL, AHL, Elitserien, DEL, O2 Extraliga, SM-Liga; стремительный игровой процесс.

Устаревший движок; новое управление не всем придется по вкусу; отсутствие действительно значимых изменений.

Нововведения NHL 08 едва ли тянут даже на дополнение. Серии нужны перемены!

5.0

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА
GAMERANKINGS.COM 6.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ
«PC ИГР» 6.0

Полную информацию о том, как поставить свою оценку игре, читай на стр. 6

С 1 НОЯБРЯ В КИНОТЕАТРАХ И МАГАЗИНАХ

Захватывающий приключенческий экшен

СКАЛОЛАЗКА



© Кинокомпания ПАРМИР, 2007. © AlterLab Development, 2007. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

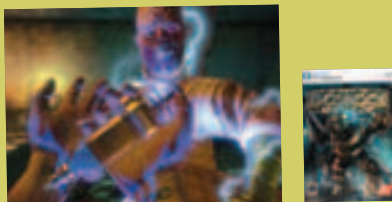
Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – BIOSHOCK



РАЗРАБОТЧИК: 2K AUSTRALIA, 2K BOSTON
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
2KGAMES.COM/BIOSHOCK/ENTER.HTML
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

Один из лучших шутеров последних лет. Великолепная графика, незабываемое музыкальное оформление, захватывающий сюжет. Ты сам выбираешь, каким путем проходить игру: уничтожать врагов с помощью огнестрельного оружия или использовать всевозможные способности.

ЧТО ЕЩЕ?

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
TOM CLANCY'S GHOST RECON:
ADVANCED WARFIGHTER 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

I МЕСТО – STRANGLEHOLD



РАЗРАБОТЧИК: MIDWAY STUDIOS CHICAGO
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND GAMES
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
STRANGLEHOLDGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (46)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ТЕМА НОМЕРА

Stranglehold – лучший преемник Max Payne и, кроме того, первая игра, над которой работал известный режиссер Джон Ву. Сражаясь с противниками, полицейский Текила красиво зависает в воздухе, уклоняется от пуль, съезжает по перилам и стреляет из двух пистолетов разом.

ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37) МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (43)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, ИГРА МЕСЯЦА

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED



РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорожной машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
NEED FOR SPEED CARBON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

STRATEGY

I МЕСТО – MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS



РАЗРАБОТЧИК: THE CREATIVE ASSEMBLY
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOTALWAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 [47]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ИГРА МЕСЯЦА

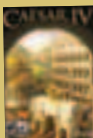
Спустя год после выхода Medieval II разработчики порадовали нас отличным дополнением. Четыре кампании, множество воинов, включая бесчисленные индейские племена, улучшенный искусственный интеллект – настоящая награда для поклонников жанра.

ЧТО ЕЩЕ?

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 [47]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0
SID MEIER'S CIVILIZATION 4:
BEYOND THE SWORD
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09 [45]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR IV



РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 [36]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0

Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 [37]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 [35]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION



РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 [40]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,5

Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 [36]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 [37]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ИГРА МЕСЯЦА

ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENWORDTHE-
ANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 [35]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,0

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 [36] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 [42] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,5

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6



РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 [37]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

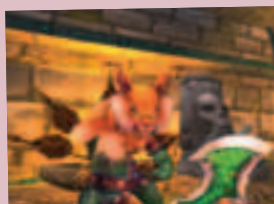
По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпада, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 [35] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 [41] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE



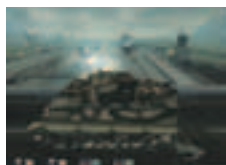
РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 [39]
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 [39] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 [36] МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7,5

Законченные проекты



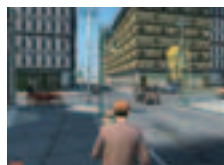
1999 год
Hidden & Dangerous
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
TalonSoft



1999 год
Hidden & Dangerous: Devil's Bridge
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive



2000 год
Flying Heroes
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive



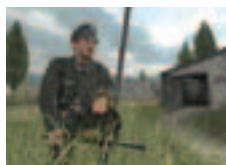
2002 год
Mafia: The City of Lost Heaven
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive



2003 год
Vietcong
ЖАНР
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering



Enemy in Sight (Atari)
тактический экшен от третьего лица, где Россия захватила большинство европейских стран
ДАТА ВЫХОДА
2008 год



2003 год
Hidden & Dangerous 2
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering



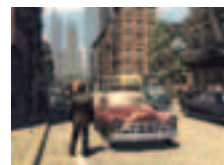
2004 год
Vietcong: Fist Alpha
ЖАНР
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering



2004 год
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
ЖАНР
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering



2005 год
Vietcong 2
ЖАНР
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games



Mafia II (2K Games)
долгожданное продолжение одной из лучших игр о приключениях гангстеров
ДАТА ВЫХОДА
2008 год

КОМПАНИЯ

ДАТА ОСНОВАНИЯ

1997 год

МЕСТОАХОЖДЕНИЕ

Брно, Чешская Республика



ДОСКА ПОЧЕТА



Петр Вочозка (Petr Vochozka) – основатель компании

Мы давно привыкли, что самые именитые студии расположены в Америке или в Англии. Чем дальше на восток, тем меньше громких имен. И если в Германии худо-бедно насчитают несколько известных компаний, то в соседней с ней Чехии все куда печальнее. Но все же в этой стране есть несколько талантливых команд. Одна из них – **Illusion Softworks**, которой в этом году исполняется десять лет. И сегодня к ней приковано внимание миллионов после громкого анонса долгожданной **Mafia II**. В 1997 году **Петр Вочозка** лишь грезил о славе. Он убедил венчурную компанию **Cash Reform**, что непременно добьется успеха, и заполучил небольшую сумму, благодаря которой открыл собственный офис. Дебютным проектом стал тактический экшен **Hidden & Dangerous**. Несмотря на обилие ошибок, игру все равно полюбили

за интересные миссии и великолепную графику. И не только на родине. Избалованная западная пресса на удивление тепло отзывалась о детище чехов. Игру портировали на консоли и даже выпустили дополнение. Тогда же Illusion начала сотрудничать с компанией **Pterodon** и лицензировала трехмерный движок Ptero-Engine. Первой ласточкой стал сказочный экшен **Flying Heroes**, который остался практически незамеченным. Хотя идея была интересная – часто ли нам доводится командовать летучим кораблем и сражаться с парящими судами противников? Однако свой главный шедевр Illusion представила через два года, разработав собственную технологию LS3D. **Mafia: The City of Lost Heaven** – первый и, пожалуй, единственный мафиозный боевик, который на равных готов потягаться с культовой **Grand Theft Auto III**. Неповто-

римый стиль, интересный сценарий, запоминающиеся персонажи. Словно хороший гангстерский роман, да только главный герой – это ты сам. Журналисты словно сошли с ума – оценка редко опускалась ниже девятки. Заинтригованные игроки отправились в магазины и взяли с полки аж 2 миллиона копий. А уж сколько скачано из интернета... Невероятный успех для чехов. Когда несколько лет спустя появился **Godfather** от **Electronic Arts**, многие добрым словом вспоминали Mafia и сетовали, что создание этой игры не доверили Illusion (не говоря уж о **Френсисе Форде Копполе** (Francis Ford Coppola), которому творение EA страшно не понравилось). В 2003-м вышел еще один совместный проект с Pterodon – шутер **Vietcong**. **PC Format** так отозвался об этой работе: «Какая ирония, что две чешские студии стали первыми, кто

сделал по-настоящему гениальную игру о Вьетнаме». И действительно, в этом своеобразном предшественнике **Far Cry** мы впервые увидели большие уровни-джунгли. В то же время критики все-таки ругали авторов Vietcong за нестабильный движок и странный дизайн. **Hidden & Dangerous 2** стала достойной наследницей первой части, хотя к ней предъявляли те же самые претензии, что и к Vietcong. Однако это не мешало ее популярности. Всего продано больше миллиона коробок с играми серии Hidden & Dangerous. А вот с **Vietcong 2** вышла промашка. Авторы отступили от канонов предшественницы и попытались сделать шутер, который понравится всем. Он не понравился почти никому. За двумя зайцами... Два года Illusion не подавала признаков жизни. Но теперь мы знаем, что она готовит целых две игры. **PCG**

CLIVE BARKER'S JERICHO

...И СМЕРТЬ И АД ОТДАЛИ МЕРТВЫХ,
КОТОРЫЕ БЫЛИ В НИХ.
ОТКРОВЕНИЕ ИОАННА БОГОСЛОВА,
ГЛАВА 20, СТИХ 13



www.codemasters.com/jericho



Games
for Windows



MSX



codemasters™

© 2007 Imagica Productions, Inc and Alchemic Productions. All rights reserved. Jericho™ is a trademark of Imagica Productions, Inc and Alchemic Productions. "Codemasters"® is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). The Codemasters logo is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Mercury Steam Entertainment Inc and published by Codemasters. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

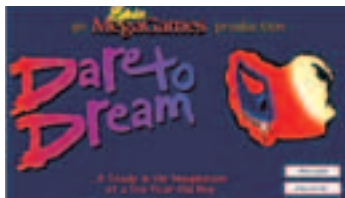
Проекты Клиффорда Блезински



1991 год

The Palace of Deceit: Dragon's Plight
Adventure

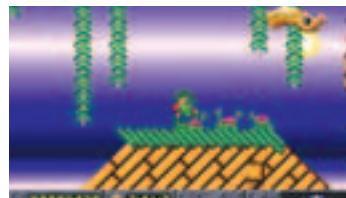
Дизайнер



1993 год

Dare to Dream (Epic MegaGames)
Adventure

Дизайнер



1994 год

Jazz Jackrabbit (Epic MegaGames)
Platform

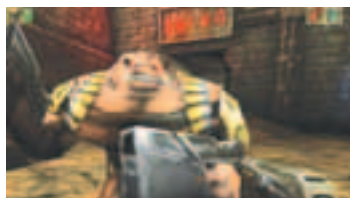
Дизайнер



1998 год

Jazz Jackrabbit 2 (Epic MegaGames)
Platform

Сопродюсер, дизайнер



1998 год

Unreal (Epic MegaGames)
First-Person Shooter

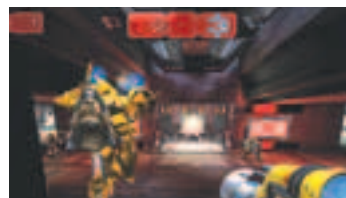
Ведущий дизайнер



1999 год

Unreal Tournament (Epic Games)
First-Person Shooter

Дизайнер уровней, сценарист



2002 год

Unreal Tournament 2003 (Epic Games)
First-Person Shooter

Продюсер, дизайнер



2003 год

Unreal II: The Awakening (Epic Games)
First-Person Shooter

Исполнительный продюсер

2004 год

Unreal Tournament 2004 (Epic Games)
First-Person Shooter

Продюсер, дизайнер

2008 год

Gears of War (Epic Games)
First-Person Shooter

Ведущий дизайнер

Клиффорд Блезински

(Clifford Bleszinski)



ИМЯ
Клиффорд Блезински
(Clifford Bleszinski)

МЕСТО РОЖДЕНИЯ
Северный Андовер, Массачусетс, США

МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО
Ралей, Северная Каролина, США

СЕМЕЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
холост

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В
BioShock

Он считает себя философом, ведет несколько онлайн-дневников, помогает желающим найти работу в игровой индустрии, выступает в комедийных шоу и создает, пожалуй, лучшие шутеры от первого лица. Свой путь к успеху **Клиффорд Бле-**

зински (Clifford Bleszinski) или, как он себя ласково называет, КлиффиБи начал в 1991 году. Первым проектом шестнадцатилетнего паренька стала текстовая приключенческая игра – **The Palace of Deceit: Dragon's Plight**. Громкой славы она не снискала. Но помогла начинающему разработчику устроиться в **Epic MegaGames**, основанную **Тимом Свини** (Tim Sweeney) и **Марком Рейном** (Mark Rein). Через два года на свет появилась другая приключенческая игра – **Dare to Dream**. От предшественницы она отличалась улучшенной графикой, наличием звукового оформления в MIDI-формате и всплывающими окнами. На фоне прочих представительниц жанра она выделялась необычным повествованием, которое всячески исключало смерть главного героя. Как написано во вспомогательном документе, адвентчура должна поощрять любопытного игрока, а не

вызывать головную боль. Эта светлая мысль в полной мере характеризует и следующее творение Клиффа – веселый платформер **Jazz Jackrabbit**, навеянный знаменитой серией **Super Mario Bros**. Вообще, с приставочными играми у Би давняя связь. В школе его даже прозвали Nintendo boy, так велика была любовь мальчугана к приставке. Кстати, статья дизайнера он решил именно после победы в соревнованиях поклонников Mario. Война кролика и черепах (в основу сюжета лег рассказ Эзопы «Черепаха и заяц») настолько понравилась пользователям, что в декабре 1994-го Epic выпустила рождественский эпизод. Аналогичное дополнение появилось и в 1995-м. Вторую часть ждали три года. **Jazz Jackrabbit 2** тоже не разочаровал любителей незатейливых развлечений, но его успех померк на фоне другого творения Epic – шутера **Unreal**.

Самая новаторская игра 1998 года заставила говорить о Клиффе только в возвышенных тонах. Спустя год выходит **Unreal Tournament** – и вновь буря восторга. Молодой дизайнер не скрывает своей радости, делится секретами мастерства с посетителями выставок и журналистами. Его творчеством восхищаются как бывалые геймеры, так и те, кто прежде компьютерными развлечениями не увлекался. Например, звезда порнографических фильмов **Эйша Каррера** (Asia Carrera). Красотка поддерживает на своем сайте игровой сервер, создает скины и открыто общается с другими поклонниками UT. Благодаря Клиффу в лексиконе киберспортсменов появляются новые термины: Doublekill и Monster Kill. После череды продолжений уже существующих проектов в 2006 году на приставке Xbox 360 гремит **Gears of War**. За первые де-

сять недель продаж по миру расхотится более 3 миллионов копий игры! Как поступил бы на месте Блезински другой дизайнер? Наверняка устроил бы шумную вечеринку с шампанским и девочками. А затем еще несколько лет хвастал своими достижениями. Но Клиффи не из таких. Он записал на видеокамеру несколько тренировочных уроков для новичков и выложил в Сеть. За ними последовали интервью, в которых знаменитость отвечает на вопросы пользователей, делится смелыми мыслями... Сейчас Клиффу Блезински тридцать два года. В июле он купил красную «Ламборджини Галлардо Спайдер» и теперь разъезжает на ней по улицам американского города Ралей. Впрочем, вскоре мы познакомимся с ним поближе. 14 ноября гениальный дизайнер пожалует в Санкт-Петербург, где примет участие в **GDC Russia 2007**. **РС**



РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING:
ФАКТОР СКОРОСТИ



QUATTORRUOTE



© 2006 Image Space Inc. All Rights reserved. The factor and fa logos are trademarks of Image Space Incorporated in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. PROUDLY MADE IN THE U.S.A.
© 2007 RUSCART. All rights reserved. © 2007 «Русские Радомыры». Все права защищены. «Русские Радомыры» (ООО «Р-РА») 125040, МО-125040, ул. Мухоморова 10/1. Техническая поддержка: support@ruscart.ru, тел: (495) 611-43 81, e-mail: support@ruscart.ru, a website: www.ruscarts.ru, «Русские Р-РА»: www.ruscarts.ru/radomyry.

EDITORIAL



НАРОЧНО НЕ ПРИДУМАЕШЬ

Друзья, настройтесь на позитив. Предвосхищая колонку представителей «Буки», поговорим о ляпах в пиратских переводах. Не секрет, что большинство из них делают не люди, а расчудесная программа «ПРОМТ». В итоге рождаются такие вот опусы, как в *Medieval II: Total War*: «Его стрельцы поднимаются их поклоны и огонь в shieldwall». Там же можно наблюдать «отправленных по почте рыцарей», «захват соседних урегулирований мятежника» и «Европу, разделенную на недоверие и столетия насилия».

Как ни печально, но и многие официальные локализации изобилуют ляпами. Нам трудно забыть «Здание Лагерь лесорубов» и «обладающих преимуществами империи англичан» из *Rise of Nations*, «опровинутый Ф-Джет», «на-

клоненный вверх» болид и «слабая поведение» из «Нитро. Газ в пол! Эпизод 1», «расслабленный образ жизни местного контингента посетителей» и «достоверной атмосферы не занимать» из «*Rollercoaster Tycoon 3: Магнат индустрии развлечений*». Казалось бы, у локализаторов есть и средства, и возможности осуществить хороший перевод.

Но, как верно заметила наша читательница SpyGirl на форуме, иные лицензионные продукты адаптированы не лучше нелегальных. Наверняка каждый из вас обращает внимание на ляпы в переведенных проектах. Давайте посмеемся вместе! Присылайте самые яркие перлы на digest@pc-games.ru (или оставляйте на форуме в теме рубрики) с указанием названия, версии игры, а еще лучше – со скриншотом.



ЦЕНА
700 руб.



ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Massive Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ
Софт Клуб
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клуб

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.worldinconflict.com
www.wic-game.ru

WORLD IN CONFLICT

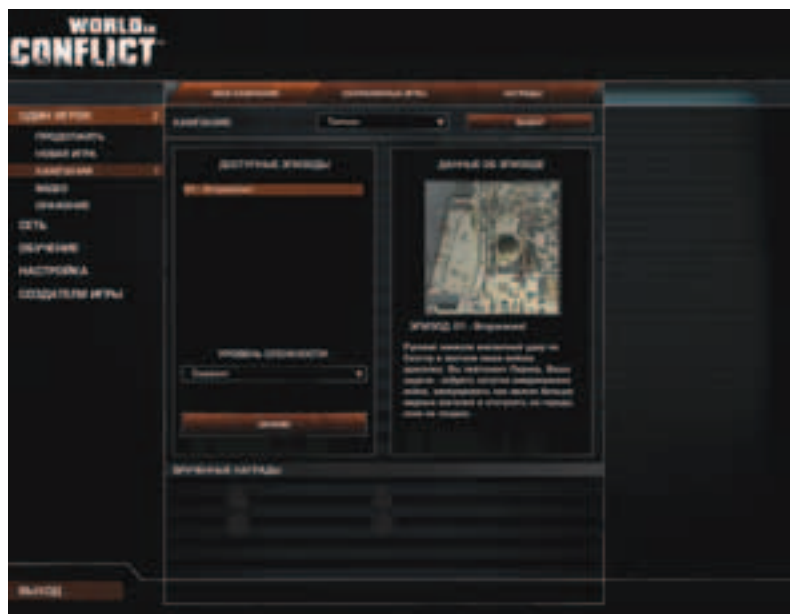
«Софт Клуб» – одна из немногих наших компаний, чьи локализации легко принять за отечественную игру. *World in Conflict* – очередной пример образцово-показательного перевода, который заставляет забыть об иностранных корнях проекта. Задайся мы целью отыскать ошибки – вряд ли мероприятие имело бы успех. Даже беглого взгляда на субтитры, менюшки и руководство пользователя хватает, чтобы понять: с текстом работали хорошие переводчики и профессиональные редакторы, которые не только прекрасно знают английский язык, но и, что называется, находятся в теме.

В отличие от большинства выходящих на наш рынок продуктов в локализации *World in Conflict* обошлись без сложных, перегруженных всевозможными оборотами предложений, канцелярских фраз и буквалистского перевода. Что, учитывая военную тематику игры, является достижением. Не приходится сомневаться и в исторической грамотности переводчиков. Непростые названия многочисленной техники адаптированы без сучка и задоринки: легкий танк M551A1 «Шеридан», вертолеты AH-64A «Апач» и AH-1W «Супер Кобра». А сложные англоязычные аббревиатуры, которые не нуж-

даются в переводе (как в случае с самоходной установкой M163 VADS, тяжелой артиллерией M270 MLRS или самоходным зенитно-ракетным комплексом M730A2), локализаторы оставили нетронутыми. Разумно.

Озвучка заслуживает не менее лестных эпитетов. Обучение и брифинги, радиопереговоры и крики солдат на поле боя бесподобны. Актеры в студии не отбывали номер. Да и звукорежиссер постарался на славу. Там, где следует, речь обработана нужными эффектами.

World in Conflict вышел в двух комплектациях. В DVD-боксе за 700 рублей вы не найдете ничего, кроме диска с игрой, десятидневной пробной версии, которую можно отдать приятелю, и руководства пользователя. Коллекционное издание стоит дороже (около 1300 рублей), но и бонусов внутри шикарно оформленной коробки не счесть: документалка «Феномены современности: Берлинская стена» от исторического телеканала History Channel, фильм о разработке *World in Conflict*, гарнитура с микрофоном Creative Headset HS-390 и – внимание! – кусок самой настоящей Берлинской стены, подлинность которого заверена специальным сертификатом. **PCG**



НАРОД ХОЧЕТ ЗНАТЬ!

Хотите знать больше о локализаторской кухне? Интересуют подробности адаптации любимой игрушки? Поиграли в русифицированную версию и желаете поделиться своим мнением и указать на ошибки? Теперь у вас есть такая возможность. Заходите на наш форум на www.gameland.ru или пишите письма на di-gest@pc-games.ru. Самые интересные вопросы мы зададим локализаторам и опубликуем вместе с ответами в журнале.

Morphiy: Почему в последнее время выходит много локализаций без озвучки? Особенно RPG: *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, *Neverwinter Nights 2*, *Two Worlds*, *Silverfall* – и это далеко не все.

«Акелла»: Причины следующие: а) огромный объем; б) крайне сжатые сроки; в) очень высокий уровень оригинальной озвучки. В любом из трех случаев переозвучивать игру нецелесообразно с экономической точки зрения...

Teetziultenporan: Будет ли в локализации *Sacred 2: Fallen Angel* русская озвучка?

«Акелла»: Да, будет. Как и в первой части.

Superfly: В каком издании выйдут *Half-Life 2: Episode 2*, *Portals*, *Team Fortress 2*?

«Бука»: В издании *Half-Life 2: Orange Box*, в которое войдут все три игры. Продукт появится в джевели.

Баймер: Что слышно о локализации *Assassin's Creed*?

Редакция: Полной адаптацией (текст и озвучка) занимается «Акелла». Обещают поспеть к декабрю.

Globox: Когда будет локализована *Marvel Ultimate Alliance*?

Редакция: Вероятно, никогда.

Zloy_Andrew: Кто занимается локализацией *The Witcher*?

Редакция: «Новый Диск». Полностью переведенная и озвученная российская версия должна выйти одновременно с мировым релизом.

Aniron: Собирается ли «1С» переводить второй адд-он *Civilization 4*?

«1С»: Работы по локализации почти завершены. Релиз намечен на октябрь 2007 года.

Transistor: Будут ли выпущены *Sid Meier's Civilization 3*, *Sid Meier's Civilization 3: Play the World* и *Sid Meier's Civilization 3: Conquests*. Если да, то когда и в каком издании?

«1С»: Будут, зимой 2008 года в коллекционном издании.

Transistor: *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* пропал из списка проектов на games.1c.ru. Неужели локализацию отменили?

«1С»: Отнюдь. Работы по локализации завершены, идет финальное тестирование мастер-диска. Релиз состоится осенью 2007 года.

NIRVAN: Появится ли *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* в джевел-варианте?

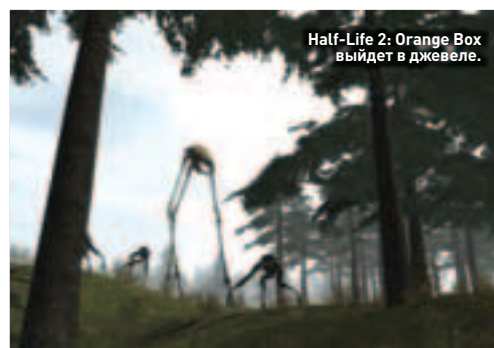
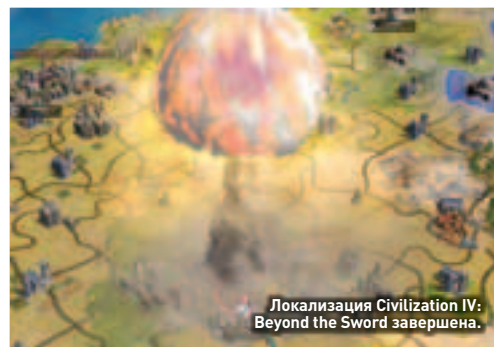
EA: Спустя несколько месяцев после основного релиза C&C3: TW, как и любая другая популярная игра EA, будет доступна в серии «ХИТ-ПАРАД» в экономичной упаковке.

TORONTO: Почему далеко не все игры от «Софт Клаба» появляются в джевели?

EA: В джевелих «Софт Клаб» и EA выпускают лишь самые популярные игры. Такова политика компаний.

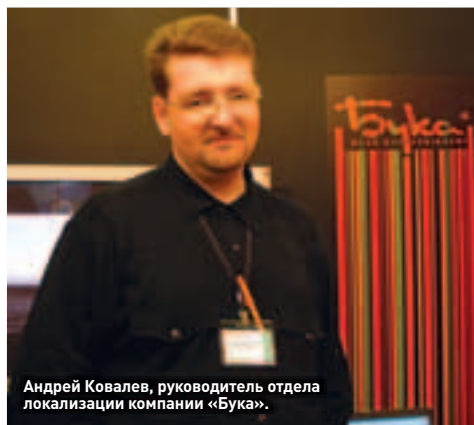
РИТОРИЧЕСКИЙ ВОПРОС МЕСЯЦА

SpyGirl: Почему растут цены на лицензионные игры? Ведь многие локализации все еще не лучше пиратских. Я понимаю, что перевод – процесс трудоемкий. Но выпустить версию без недочетов, с русской озвучкой все же можно, раз за диск просят минимум 300 рублей! **PCG**

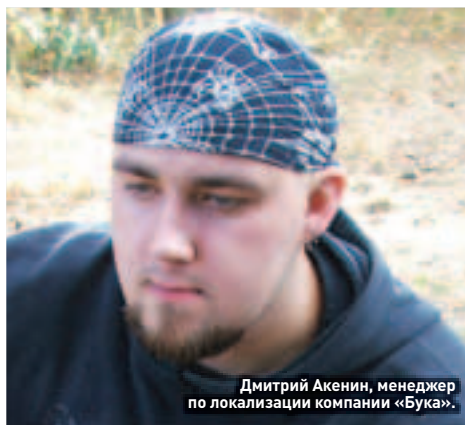


БОЛЬШОЙ УКУС ВСЕПОКОРНОГО РАССТЕГАЯ

Авторы колонки: **Андрей Ковалев**, руководитель отдела локализации компании «Бука»
Дмитрий Акенин, менеджер по локализации компании «Бука»



Андрей Ковалев, руководитель отдела локализации компании «Бука».



Дмитрий Акенин, менеджер по локализации компании «Бука».

Даже самые увлекательные игры имеют обыкновение рано или поздно заканчиваться. Мы последний раз вздыхаем – с облегчением и легкой грустью: все переживания виртуального приключения остались позади, герои стали героями, а враги получили по заслугам. Компьютер выключен. И что дальше? Конечно, отправляемся на охоту за новой игрой! Наверняка у каждого есть проверенные временем любимые места, где мы из раза в раз покупаем диски. Но многие ли задумываются над тем, за что именно мы голосуем своим честно заработанным рублем, отдавая продавцу деньги за заветную коробочку?

Давайте внимательно взглянем на всем знакомый прилавок с играми (такой, знаете ли, раскладной деревянный столик). Не нужно иметь особо острого зрения, чтобы отметить довольно любопытное обстоятельство: диски, представленные на «точке», явно делятся на две категории. Одни, похожие на уважаемых путешественников первого класса, вольготно расположились на отведенных им VIP-местах. Другие же изрядно смахивают на случайно пробравшихся туда чужаков проходивцев. Что, не замечали? Может быть, вы постоянный клиент крупных торговых сетей наподобие «Союза»? Тогда дальше не читайте: честные магазины, куда контрафакту путь заказан, нас сегодня не интересуют.

Итак, разница видна невооруженным глазом: лицензионная продукция выглядит по-настоящему холеной: опрятная упаковка, яркая поли-

графия с реквизитами издателя и разработчика, аннотация игры со скриншотами особо интересных моментов. Чем отвечают пираты? Целлофановым конвертиком с безымянной болванкой. В лучшем случае потертым DVD-боксом с бледным вкладышем, отпечатанным на домашнем цветном «струйнике». На этом вкладыше красуется сумбурное описание содержимого диска и броские надписи «2 в 1», «Русская и английская версии» и т.п. О том, что «русская» версия представляет собой нечитаемый результат работы электронного переводчика, служители Веселого Роджера тактично умалчивают. Вспомним классических «гуртовщиков мыши» вместо mouse drivers и всплакнем. Совершенно невменяемый гон можно смело рекомендовать резидентам программы «Камеди Клуб». Одна беда: игра, под завязку набитая текстовым бредом, перестает быть игрой.

Многие из читателей презрительно хмыкнут и скажут, что мы сгущаем краски. Что ж, блажен, кто верует: деньги ваши, в конце концов. Тем же, кто задастся вопросом «А почему так происходит?», попробуем ответить.

Типичная «левая» локализация выходит почти сразу же вслед за украденным (или даже честно купленным) западным оригиналом. Чем раньше пират выбросит на рынок свой вариант игры, тем больше купонов настрижет с доверчивых игроманов. Ну и дальше все просто: талантливый студент третьего курса технического вуза за день «вскрывает» программу: вытаскивает внутриигровые тексты, получает за это

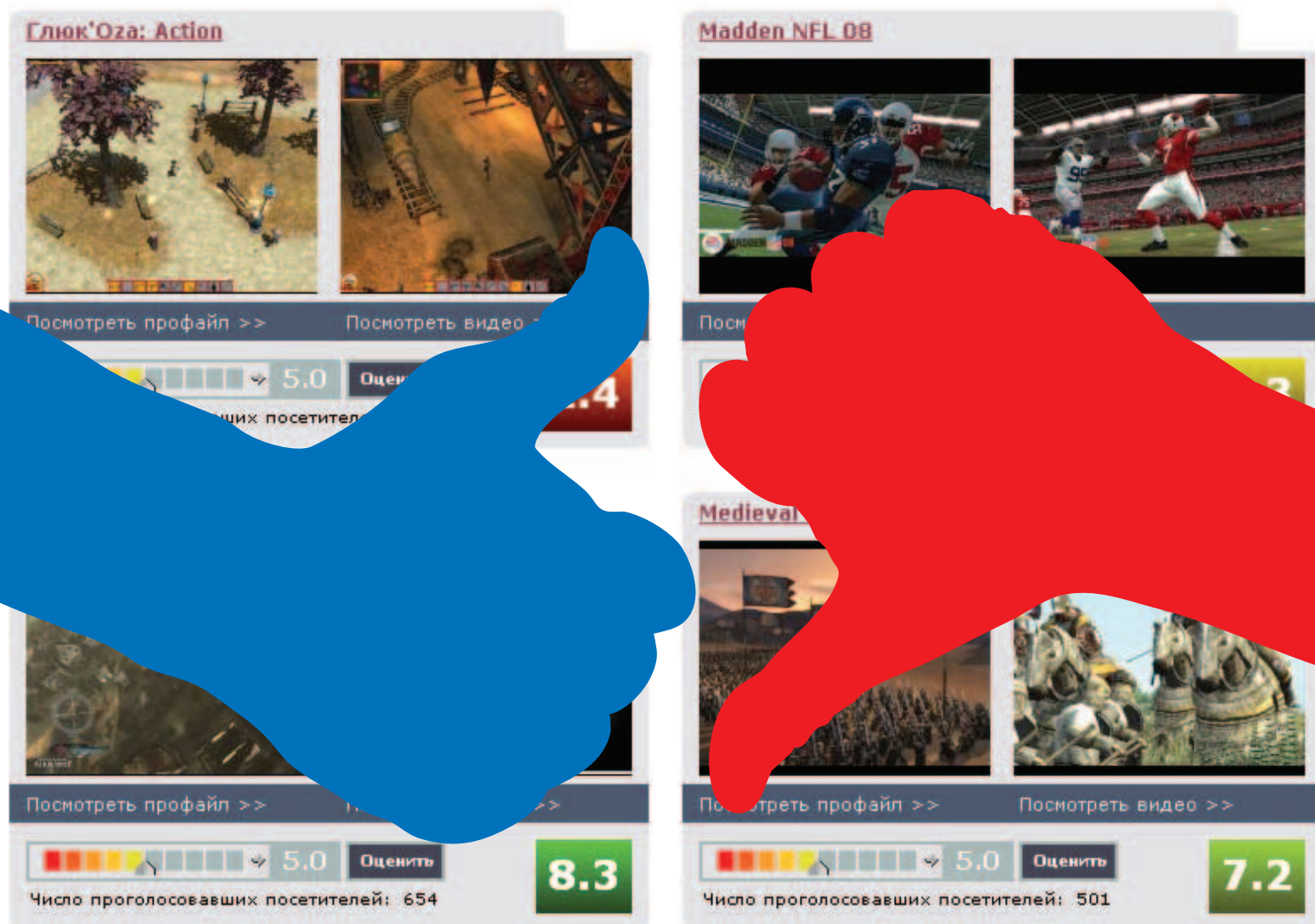
50–100 вечнозеленых и идет пить «Клинское». За 15–20 минут старина «ПРОМТ» «переводит» материал (кстати, наберите в поисковике загадочную фразу «большой укус всепокорного расстегай» – получите море удовольствия), и на следующий день тот же студент «собирает мастер», отпаваясь дешевой минералкой. Все, диск идет на дубликатор, а потом на тот самый среднестатистический прилавок. О качестве говорить, думаем, не надо. Что? Кто-то прошептал слово «озвучка»? Три раза ха-ха.

Последствия пиратской деятельности, казалось бы, не столь страшны – якобы несколько тысяч копий натурального отстоя погоды не сделают. Сделают, поверьте, еще как сделают. Контрафакт снимает с рынка сливки – после покупки «недоигры» и первого знакомства с ней редкий потребитель отправится покупать лицензию, ибо он уже разочаровался в «этом убожестве». Следовательно, официальный издатель теряет прибыль: его продукт не востребован, значит, не окупается работа. Не окупается работа издателя – не окупаются труды разработчиков. А это означает, что о дальнейших проектах талантливой команды N можно забыть. Прецеденты были и есть, не сомневайтесь. И, к сожалению, будут, если наше отношение к предмету не изменится. Кроме того, оголтелое мультимедиапиратство сильно пугает западных корифеев игроиндустрии: зарубежные партнеры отечественных издательств начинают тормозить подписание контрактов, с великой неохотой присылают материалы на локализацию, тянут сроки. Все это сказывается непосредственно на вас, дорогие друзья. На ваших нервах, вашем кармане и – главное! – удовольствии от игры.

Мы не будем брать во внимание фэн-прослойку любителей оригинальных версий, лагерь борцов за скорейшие сроки выхода супер-пупер-стрелялки и секту странных особей, по умолчанию считающих, что «русская лицензия все равно будет трэшаком». Это – капля в море. Мы всего лишь хотим донести до массового потребителя нехитрую истину: игра, над которой трудится несколько десятков профессионалов, обязательно будет лучше той, над которой поработал вор, наплевавший не только на закон. Не становитесь жертвами «стокгольмского синдрома»: о дружбе волка и ягненка уже было сказано достаточно, вы же все знаете. Нам кажется, что проблема в простом позиционировании: многие еще не до конца осознали, кто хищник, а кто еда. **PCG**



ПРАВИЛЬНОМУ НУЖЕН ТВОЙ ГОЛОС!



**Не согласен с мнением редакции?
Прими участие в создании любимого
журнала. Поставь свою оценку каждой игре.**

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/





ЦЕНА
120 руб.



ЖАНР
Logic
РАЗРАБОТЧИК
Astar Games
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

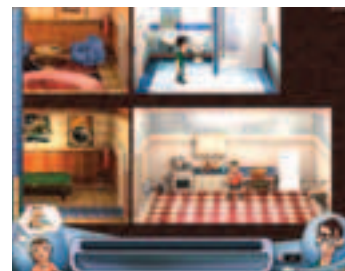
ЛОКАЛИЗАТОР
Нет
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=371

КАК ДОСТАТЬ СТУДЕНТА: ПЕРЕПОЛОХ В ОБЩАГЕ

Кажется, собственным клоном *Neighbours from Hell* скоро обзаведутся все отечественные издательства. Осенью прошлого года вышла «Как достать соседа 3 В офисе» от GFI и «Руссобит-М», весной этого – «33 квадратных метра: Война с соседями» от «Нового Диска». «Бука» также решила не оставаться в стороне. Правда, «Как достать сосе-

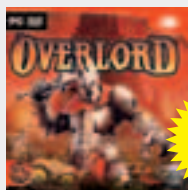
да: Переполох в общегае» стала самой невзрачной копией хита от JoWood Studio Vienna. И вот почему.

Первое: отсутствие внятной сюжетной завязки. Жертва (сосед по студенческому общежитию), как выясняется по ходу игры, отличный парень: и полы моет, и рыбок кормит, и за девушками ухаживает. С чего на него взелся наш па-



костник, непонятно. Второе: безвкусные подлянки. Канцелярские кнопки в еде, игрушечный паук в постели, обрезанный провод компьютерной мышки, каучуковый шарик на бильярдном столе, перец на туалетной бумаге, смазанный мылом пол, клей на унитазе – это, пожалуй, не смешно, а пошло. Третье: декорации. Все душераздирающее действие разворачивает-

ся на одном постоянно разрастающемся уровне. К середине игры передвигаться по дюжине комнат и собирать необходимые предметы можно с закрытыми глазами. Да и встреча с соседом становится настолько маловероятной, что улетучивается все напряжение. Впрочем, вышесказанное не означает, что за игрой нельзя скоротать пару вечеров.



ЦЕНА
300 руб.



ЖАНР
Action
РАЗРАБОТЧИК
Triumph
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА РС ИГР
7.0

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.codemasters.co.uk/overlord/
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=363

OVERLORD

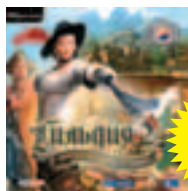
«Дорогой Владыка Тьмы! Поздравляю Вас с первым днем Господства над Злом! Надеюсь, вы уже пришли в себя после долгого сна. Мы так долго Вас ждали!» – приветствует нас Гнарл в руководстве пользователя. И сомнения относительно качества переведенного текста практически отпадают. Весь мануал написан живым языком от лица нашего

наставника. Предложения легко читаются, ничто не мешает усвоению важной информации. Прекрасно обработано не только руководство, но и внутриигровые тексты. Субтитры своевременно выводятся на экран. К шрифтам не придираться. Озвучка также достойна похвалы. Почти все твари радуют слух. Гнарл и вовсе бесподобен. Актер



выразительно зачитывает реплики нашего наставника. По интонациям легко понять отношение Гнарла к предмету монолога. Достаточно услышать хотя бы: «В этой прекрасной цветущей мерзости». Пожурить локализаторов (или все же разработчиков?) можно разве что за технические огрехи. Например, не раз возникали ситуации, когда персонаж уже давно

произнес реплику, а на экране герой продолжает открывать рот и жестикулировать. Или вот еще промашка: игру невозможно сохранить, если профиль набран кириллицей. Кстати, отечественная локализация вышла пропатченной до версии 1.2. Видимо, никакие баги не должны помешать российским геймерам насладиться творением Triumph Studios.



ЦЕНА
300 руб.



ЖАНР
Real-Time Strategy/Management
РАЗРАБОТЧИК
4HEAD Studios
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ОЦЕНКА РС ИГР
7.5

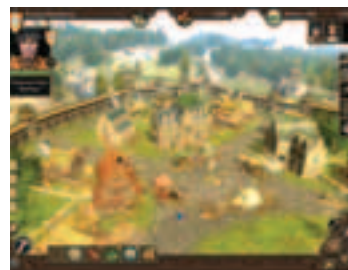
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.gfi.ru/index1.php?langid=1&id=748&categ_id=20&men_id=6

ГИЛЬДИЯ 2: ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ

Исправлять ошибки перевода оригинала в локализации дополнения – хороший тон. Жаль, что не все – пусть незначительные – дефекты адаптации «Гильдии 2» были устранены в «Пиратах европейских морей».

В окне «Статистика» по-прежнему можно наблюдать загадочное «СЖалования». Как и раньше, здесь соседствуют два пункта:

«улучшения» и «усовершенствования». Сложно сразу понять, в чем их различие. Также необъяснимо, почему навык «ремесло» в дополнении превратился в «ремесленничество», которое в иных меню обрывается на «ремесленничест». Однако есть и положительные изменения. Например, имена персонажей теперь написаны кириллицей. Справедливости ради стоит



отметить, что не все фамилии удачно русифицированы, но это мелочи. Как и в оригинале, озвучка недурна. Правда, эмоций зачитывающим реплики актерам все же не хватает. К примеру, Клаус Вайгбалд совершенно не умеет злиться. Да и вообще персонажи говорят слишком протяжно и неторопливо, словно все поголовно – аристократы. Несмотря на досадные промахи, ко-

лорит эпохи локализаторам сохранить удалось. Да и чувство юмора у них присутствует. Достаточно взглянуть на названия различных заведений: чумной барак «У костяного костыля», ткацкая мастерская «Как насчет приодеться?», хибара «За это еще надо платить...». «Sims в Средневековье» – так можно назвать «Гильдию 2». Если такие игры тебе по душе, смело бери.



ЦЕНА
120 руб.



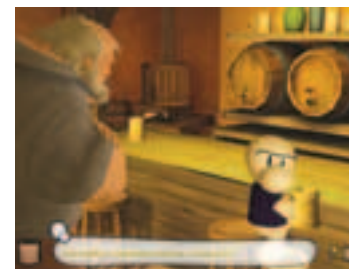
ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Telltale Games
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
cowrace.telltale-
games.com
www.buka.ru/cgi-
bin/show.pl?id=315

СЕМЕЙКА БОУН: ГЛАВА 2 – БОЛЬШИЕ КОРОВЫ БЕГА

Telltale Games – студия, известная нам в первую очередь по сериалу **Sam & Max**. Другая же юмористическая адвенчура **Bone**, созданная по комиксам **Джеффа Смита** (Jeff Smith), остается в тени своего прославленного брата. Однако и она, поверьте, заслуживает внимания. Обе доступные на сегодня серии, **Out from Boneville** и **The Great**

Cow Race, появились на отечественных прилавках стараниями «Буки» одновременно. Но именно вторая часть вышла наиболее интересной и качественной. О ней и пойдет речь. Без сомнения, локализация получилась очень удачной. Несмотря на мультяшную графику, поверить в происходящее не составляет труда: актеры играют великолепно.



но. Чего стоит одна лишь сцена в баре. Издевки и подколы самого пронырливого из трех братьев Фони в адрес постоянных посетителей заведения приводят в восторг. Но и те не лыком шиты: нет-нет да и съязвят в ответ так, что мало не покажется. Всегда веселый и жизнерадостный Смайли также бесподобен. Голос актера подходит ему как нельзя лучше. Артист, зачи-

тывающий реплики спокойного и рассудительного Фоуна, не отстает от остальных. Речь третьего брата звучит весьма убедительно. От «Семейки Боун» веет позитивом. Вы не услышите ни одной пошлой шутки, даже намек на нее. Юмор здесь, как правильно указано на коробке, «по-детски добрый». Игру можно смело рекомендовать как средство от плохого настроения.



ЦЕНА
130 руб.



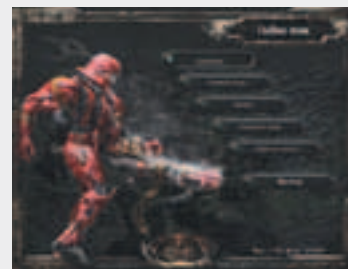
ЖАНР
Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Blue Byte Software
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
URL
www.snowball.ru/
desant

INCUBATION: ВТОРОЙ ДЕСАНТ

Первая игра серии **Incubation: Time Is Running Out** появилась в 1997 году и сразу полюбилась игрокам. Вскоре вышла долгожданное дополнение **Incubation: The Wilderness Missions**. Специально для ретроманов «1C» и **Snowball Interactive** в прошлом году уже выпустили полностью локализованную «**Incubation: Космо-**

десант». Теперь пришел черед «**Второго десанта**». Сюжетные линии первой части и продолжения разделяет около полугода. Однако все старые герои в строю. Майор Резерфорд и сержант Бретт второй раз высаживаются на планету Ностальгия, чтобы найти и забрать Очень Важный Контейнер, забытый здесь сотрудниками корпорации



во время эвакуации. Безусловно, по законам жанра путь к контейнеру долг и тернист. По дороге к заветному предмету мы должны пройти тридцать девять этапов (кстати, сложность заметно возросла) и дать бой обезумевшим мутантам. Помимо старых локаций, мы окажемся в подземелье, джунглях и на городской свалке. Арсенал и бестиарий в продол-

жении разработчики также расширили. Готовьтесь к настоящей войне! Локализация получилась неоднозначной. С одной стороны – грамотный перевод текста и приличная озвучка. С другой – недостатки оформления. В частности, практически нечитаемые шрифты. Но этот промах можно списать на возраст проекта.



ЦЕНА
140 руб.



ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Nucleosys
ИЗДАТЕЛЬ
Got Game Entertainment
ОЦЕНКА РС ИГР
Нет

ЛОКАЛИЗАТОР
Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.gotgameentertainment.com/
scratchesdc

ШОРОХ. ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ

«**Шорох. Последний визит**» – режиссерская версия хоррор-квеста Scratches, вышедшего в 2006 году. В новом релизе разработчики отреставрировали графику и наконец-то усмирили непослушную камеру. А на десерт приготовили одну новую главу. Ее завязка такова: молодой журналист отправляется в особняк, который некогда принадлежал семье Блэквуд, что-

бы выяснить, что свело с ума нескольких обитателей этого мрачного дома... С переводом все осталось по-прежнему. Слушать диалоги в отечественной локализации без зевоты и потягиваний непросто. Речь персонажей скучна. Промоции актеры благополучно забыли. К счастью, диалогов в игре не слишком много.



Несмотря на мрачный антураж «Шороха», юмор в ней все же присутствует. Но локализаторы адаптировали реплики без изысков. Герой восклицает: «И вы выигрываете... дверную ручку!» В некоторых местах редакторы упустили повторы. В одном предложении слово «просто» встречается аж три раза. Это никуда не годится.

К сожалению, не обошлось и без технических ошибок. Звук иногда булькает, рассказчик замолкает на полуслове. Субтитры опережают события. Все это существенно портит впечатление от игры. Впрочем, поклонники «Шороха» вряд ли упустят возможность поиграть в похорошевшую версию полюбившегося квеста. Тем более стоит диск совсем недорого.

ГОЛАЯ ПРАВДА О STARFORCE

Система защиты дисков от StarForce стала притчей во языцех. Все в общем-то понимают: дело нужное, но хлопотное. Невозможность изготовить копию продукта (на что у нас есть законное право), конфликты с имеющимися в системе программами, неудаляемые драйверы, постоянные перезагрузки, путаница с ключами – форумы отечественных издателей трещат по швам от наплыва жалоб недовольных пользователей. О проблемах, причинах их возникновения, текущем положении дел и будущем защиты дисков мы сегодня поговорим с представителем компании StarForce, а также узнаем мнение отечественных издателей компьютерных игр.



РС ИГРЫ: Расскажите, каков принцип работы вашей системы защиты дисков.

StarForce: Начну с теории. Защиты бывают разные: навесные и встраиваемые. Навесная защита ставится поверх программы и легко устранима. Встраиваемая же глубоко интегрируется в код программы, и ее взлом – занятие трудоемкое. StarForce относится к классу встраиваемых защит. Принцип ее действия таков: она забирает часть кода защищаемого приложения и делает ее неотъемлемой частью своего ядра. Этот код можно вернуть обратно, только нарушив целостность ядра за-

щиты. Но в таком случае игра не запустится. StarForce использует собственную «виртуальную машину». Всем известно: без наличия в системе прав администратора некоторые опции недоступны. Так вот внутри «виртуальной машины», создаваемой StarForce, административные привилегии имеет только защита, а потому ничто не может влиять на ее работу.

РС ИГРЫ: Что происходит непосредственно в момент проверки диска?

StarForce: После установки и запуска игры привод считывает необходимые данные и определя-

НЕ «СТАРФОРСОМ» ЕДИНЫМ

Помимо StarForce издатели компьютерных игр повсеместно используют и другие системы защиты. Ниже перечислены главные конкуренты российской компании. Комментирует специалист.

SecuRom от Sony DADC. «Из плюсов отмечу отсутствие собственного драйвера. Но и минусов предостаточно: слабая взломостойкость, легко эмулируется, для установки требуется дорогостоящее оборудование».

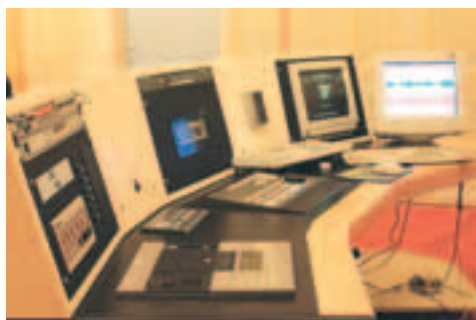
SafeDisk от Macrovision Corp. «Защита практически исчезла, так как взламывается без труда».

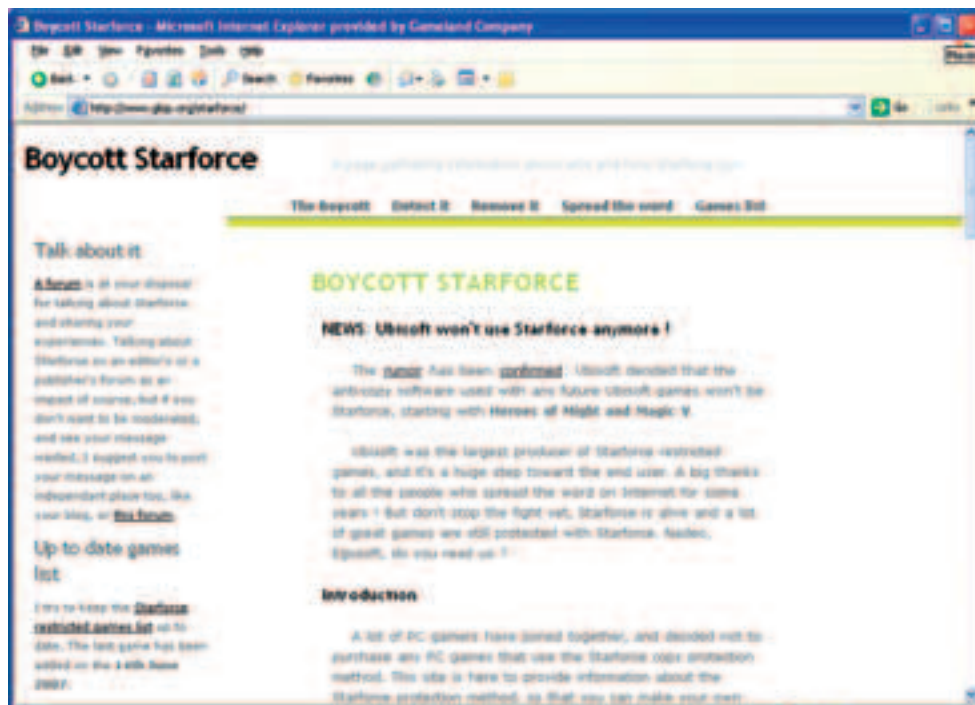
Tages Protection от Tages. «Главное достоинство – очень сложно сделать образ защищенного диска. Но для установки защиты также требуется дополнительное оборудование».

ет их расположение на диске. Комбинация этих же параметров зашифрована в ключе, который или вводится вручную пользователем, или считывается с диска. Если ключ и физические параметры диска совпадают – проверка проходит, в противном случае выводится предупреждение.

РС ИГРЫ: Почему StarForce надежнее остальных систем защиты дисков?

StarForce: StarForce надежнее прежде всего потому, что глубоко внедряется в защищаемую программу. Защита становится частью игры: одно не может функционировать без другого. Однако хакер, будучи человеком неглупым, всегда ищет слабое место. В современных защитах ахиллесова пята – эмуляция лицензионного носителя. Но использование драйвера решает эту





проблему. Если конкуренты вынуждены каждые одну-две недели выпускать новый патч, устраняющий очередную «дырку», то StarForce делает это один-два раза в год.

Также необходимо отметить, что процесс установки нашей защиты проще и дешевле. На заводе не требуется специального оборудования, чтобы изготовить защищенный мастер-диск для печати всей партии.

PC ИГРЫ: Если повторить комбинацию ключа и расположения данных на диске практически невозможно, как же взламываются игры?

StarForce: Очень часто взлом происходит с использованием файлов от демоверсий, которые свободно распространяются в интернете. Разработчики не предусматривают никаких различий в исполняемых файлах демки и игры – этим и пользуется злоумышленник.

А вот еще весьма распространенный способ: в разных странах ставят различные системы. Защита на игру, распространяемую в регионе с низким уровнем пиратства, ставится слабая, а, к примеру, в России, где контрафакта море, – сильная. Ломают слабую защиту и используют ехе-шник для взлома более защищенной версии.

S.T.A.L.K.E.R. сломали именно так. Разобрали слабенькую зарубежную защиту, взяли ехе-

шник, перевели ресурсы с русского на английский – и получился «кряк», который, кстати, возник раньше официального релиза в странах СНГ. Европейский релиз **Flatout 2** был защищен StarForce, а в Северной Америке стояла другая система. Хакеры сломали именно североамериканский релиз. Так «кряк» появился и в Европе, и в остальном мире.

Случается, что взлом происходит по вине самих издателей, которые не желают тратить на сильную защиту (например, в случае средних игр). Тогда «кряки», как правило, появляются на следующий же день после релиза. Действительно сильную защиту ставят крайне редко: **Bet on Soldier, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Toca Race Driver 3, Trackmania Sunrise** и «**Восточный фронт: Неизвестная война**» – вот, пожалуй, весь список игр, защищенных максимально надежно. Кстати, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory установил рекорд взломостойкости для хитов: он продержался более года (если быть точным, то четыреста двадцать два дня).

До сих пор пираты не нашли ключей к **LMA Professional Manager 2005, Club Football 2005, Fire Department 2, Chaos League: Sudden Death, Virtual Skipper 4, Midway Arcade Treasures: Deluxe** и другим играм.

Издателям необходимо понять: чтобы защита работала действительно эффективно, ее нужно имплементировать в код игры еще на стадии разработки. Если же все делается в последний момент, на коленках (релиз уже завтра, а еще надо успеть напечатать тираж), то тут не до надежности, верно? Именно этим и пользуются пираты.

PC ИГРЫ: Как StarForce развивается сейчас? Совершенствуете ли вы защиту?

StarForce: Да, мы недавно разработали новую технологию, названную «Резервной копией». Ее основное отличие от предыдущих версий StarForce: лицензионный диск требуется только для установки и первого запуска приложения. К тому же пользователь отныне сможет создавать копию лицензионного носителя (на что у игроков действительно есть законные права) и пользоваться ей в случае утери или механического повреждения диска. Стоит отметить, что в новой версии StarForce не используется драйвер: проверка диска производится единожды, следовательно, нам не нужно защищать игру от эмуляции. Достаточно активации продукта по интернету.

PC ИГРЫ: Активация игр по интернету – это здорово, но как быть, если мы застряли где-то в глухой деревне с ноутбуком и связи с внешним миром нет. Поиграть не удастся?

StarForce: Не у всех в России есть интернет, но у всех есть домашний или мобильный телефон. Поэтому мы предлагаем активацию по SMS или звонком. К тому же всегда можно взять с собой лицензионный диск и играть без активации.

На вопросы отвечал Дмитрий Гусев, PR-менеджер компании StarForce. **PC6**

ТЕХНОЛОГИЯ «РЕЗЕРВНАЯ КОПИЯ»

Преимущества новой технологии:

- не требует наличия оригинального диска в приводе в процессе запуска и эксплуатации ПО;
- обеспечивает механическую сохранность лицензионного носителя;
- не использует драйвер защиты;
- позволяет использовать копии и образы лицензионных дисков для запуска защищенного приложения;
- позволяет легитимному пользователю запустить продукт одновременно на двух машинах, например дома и на работе.



ТАК ЛИ СТРАШЕН ЧЕРТ?



PC ИГРЫ: Не секрет, что StarForce – не только надежная, но и проблематичная защита. Форумы отечественных издателей изобилуют гневными сообщениями недовольных пользователей. С какими проблемами чаще всего сталкиваются игроки, звонящие в вашу службу поддержки?

StarForce: Мы неоднократно проводили анализ присылаемой нашими клиентами статистики. Картина вырисовывается следующая. **80%** всех проблем с защитой от копирования – это проверка диска. Начать стоит с проблем самой защиты. Не всегда алгоритм проверки диска полностью совместим с установленным оборудованием. Часто диски становятся неработоспособными из-за механических повреждений. Также сами приводы нередко выходят из строя. Не стоит забывать и о проблемах производственного процесса. Сегодня в России есть только одна фабрика, качество дисков которой не вызывает сомнений, – Уральский электронный завод (www.disc.ru/pro.htm). Все остальные порой отличаются низкокачественной работой. К примеру, «Звездные волки 2» пострадали именно из-за плохого качества печати дисков: защита от копирования не работала практически на всем тираже.

17% проблем с защитой от копирования – это драйверы. Возникнут конфликты с различным ПО, установленным у пользователя на компьютере. К такому ПО относятся антивирусы, файрволы, программы для работы с оптическими дисками и для записи болванок, программы-эмуляторы дисководов. Как и защита от копирования, все перечисленные приложения используют для работы свои драйверы. А что такое драйвер? Это служебная мини-программа, которая имеет в системе самые широкие привилегии. Порой, не договорившись, разработчики различных программ пишут свои драйверы так, что они конфликтуют с другими. Это приводит к ошибкам в работе Windows. И, как следствие, та или иная защищенная программа перестает запускаться. Спешу развеять слух: драйверы StarForce не вносят никаких уязвимостей в систему пользователя и не используют недокументированных функций. Это подтверждено статусом официального партнера корпорации Microsoft. Все продукты StarForce прошли полный цикл тестирования под все версии последних операционных систем семейства Windows, включая 64-битные версии. Как правило, несовместимость при работе с защищенным приложением вызывается именно сторонними, не сертифицированными под

Windows программами. В пример могу привести Alcohol 120%. В настройках этой утилиты присутствует опция Ignore Media Type. Если ее не отключить, то при запуске защищенной игры пользователя обвинят в использовании эмулятора. Если опция выключена, то все запускается и работает нормально. Даже если корректно удалить программу Alcohol 120% с компьютера, эта проблема останется, потому что драйвер с включенной внутри него опцией нигде при этом не испаряется и продолжает работать в системе.

Однако существуют проблемы и в самом коде драйверов защиты. В частности, недавно были определенные проблемы с RAID-массивами на последних чипсетах от Intel. Проблема на данный момент решена.

3% проблем с защитой от копирования – это человеческий фактор.

Частенько пользователь не знает, где взять дисковый ключ, или вводит его с ошибками. Подчас геймер вставляет неверный CD, особенно если игра распространяется на нескольких дисках. Бывает, что человек неправильно устанавливает игру. Или же при установке антивирус блокирует копирование части файлов.

Что касается издателей, то они тоже люди, им свойственно ошибаться. Но их грехи едва ли будут интересны читателям. **PCG**



СЛОВО ИЗДАТЕЛЯМ

Мы поинтересовались у отечественных издателей, что они думают о StarForce и защите дисков в целом. На наши вопросы отвечали Андрей Чемлекчиев – менеджер отдела лицензирования компании «Бука», Владимир Коротков – руководитель технической поддержки компании «Акелла», Ирина Мизрахи – генеральный директор компании «Руссобит-М».



РС ИГРЫ: Какие системы защиты дисков вы ставите на своих продуктах? И от чего зависит, какая из них будет использована в конкретном случае? В случае локализации – дает ли какие-либо указания западный издатель?

«Бука»: На данный момент мы используем две системы защиты дисков – отечественную StarForce и SecuRom от Sony DADC. StarForce предпочтительнее: она достаточно надежна и проста в использовании. К тому же компания оказывает прекрасную техническую поддержку, если возникают сложности или серьезные проблемы. В случае локализации западный издатель почти всегда настаивает на использовании SecuRom. Подготовка мастер-диска к тиражированию в этом случае занимает больше времени, но требование партнера – закон.

«Руссобит-М»: StarForce, SecuRom – по настоящему западного издателя и свою собственную защиту.

«Акелла»: Мы всегда выбираем StarForce. Однако западный издатель может настоять на использовании предпочтительной для него защиты. В этом случае мы вынуждены выполнять его требования.

РС ИГРЫ: Каковы плюсы и минусы использования StarForce?

«Бука»: Мы давно используем StarForce, поэтому схема отработана: в сроки отправки мас-

тер-диска в печать уже включается время на его защиту. Задержки практически исключены. Продукты выходят вовремя, что очень важно. К тому же StarForce предоставляет очень выгодные финансовые условия.

Минусов практически нет. Иногда возникают, конечно, технические сложности, но это – мелочи.

«Руссобит-М»: Плюсы – недорого и надежно. Минусы – не всем западным издателям нравится StarForce.

«Акелла»: Плюсы очевидны: защита нашей продукции помогает нам окупить затраты на ее лицензирование и локализацию. Серьезных минусов – после внедрения возможности создавать резервные копии защищенной продукции конечным пользователем – не видим.

РС ИГРЫ: Много ли звонков поступает в службу техподдержки из-за проблем, связанных именно со StarForce? На что чаще всего жалуются пользователи?

«Бука»: Звонков поступает немного: приблизительно 20% от общего числа. Основная проблема – это изящно изогнутые руки некоторых пользователей. Ну и наша русская, необъятная любовь к пиратству. У подавляющего большинства игроков, сообщающих о проблемах со StarForce, установлены программы-эмуляторы, на которые современная защита, будь то StarForce или SecuRom, обязательно ругается.

«Руссобит-М»: В последнее время совсем немного.

«Акелла»: Примерно 5% от общего числа звонков. Чаще всего путают буквы или цифры в ключе. Или же вставляют в CD/DVD-привод не игровой диск и жалуются, что игра не запускается.

РС ИГРЫ: Некоторые западные издатели, ранее использовавшие для защиты дисков StarForce, отказываются от нее. Какова политика вашей компании в этом отношении? Какую систему защиты вы будете использовать завтра? За какой из них, по-вашему, будущее?

«Бука»: Sony DADC очень активно продвигает свой продукт на всех территориях, отчасти поэтому западные издатели перешли на SecuRom. И Sony, и StarForce сейчас совершенствуют свою защиту дисков. Их системы работают по разным принципам, но обе развиваются в одном направлении – к пользователю. Становятся более удобными и менее навязчивыми.

Для «Буки» важнейшие факторы – надежность, эффективность и финансовые условия. Для пользователя – удобство, ненавязчивость и отсутствие проблем. Время покажет, какая из систем сможет соблюсти баланс между всеми этими факторами. Возможно, появится какой-либо принципиально новый метод защиты, который покажется более привлекательным по всем параметрам. Однако пока его нет, мы не собираемся отказываться от сотрудничества со StarForce.

«Руссобит-М»: Мы изучали причины отказа западных издателей, они не связаны с качеством защиты. Защита – продукт, который постоянно дорабатывается, поэтому мы отслеживаем предложения других компаний, в частности Macrovision и Sony. Но по соотношению цена/качество равных StarForce пока нет.

Будущее же за правоохранительными органами, которые победят промышленное пиратство. И будет нужна исключительно защита конфиденциальной информации, серверов и проч.

«Акелла»: Пока будем продолжать наше сотрудничество. Очень надеюсь, что будущее – за честными пользователями, уважающими чужой труд и интеллектуальную собственность. **РСГ**



РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

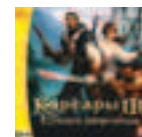
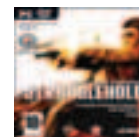
Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampire Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	I квартал 2008
Age of Conan: Hyborian Adventures	1C	MMORPG	I квартал 2008
Alone in the Dark: У последней черты	Акелла	Action	I квартал 2008
Armed Assault 2	Акелла	FPS	IV квартал 2007
Assassin's Creed	Акелла	Action	I квартал 2008
Battlestrike. Партизаны Второй мировой	Новый Диск	FPS	Ноябрь 2007
Beowulf	Бука	Action	Ноябрь 2007
BlackSite: Area 51	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007
Blazing Angels 2 (Ангелы Смерти 2: Секретные операции Второй мировой)	Акелла	Action/Simulation	IV квартал 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	FPS	I квартал 2008
Campus	Новый Диск	Simulation	Осень 2007
Civilization IV: Эпоха огня	1C	Strategy	Осень 2007
Clive Barker's Jericho	Бука	FPS	IV квартал 2007
Crysis	Софт-Клуб	FPS	Ноябрь 2007
Empire Earth III	Софт-Клуб	Strategy	Ноябрь 2007
Escape from Paradise City	Бука	Strategy/RPG	IV квартал 2007
Fallout 3	1C	RPG	2008
F.E.A.R.: Perseus Mandate	Софт-Клуб	FPS	Осень 2007
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	IV квартал 2007
FIFA 08	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Football Manager 2008	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Frontlines: Fuel of War	Бука	FPS	Январь 2008
Half-Life 2: The Orange Box	Бука	FPS	IV квартал 2007
Hellgate: London	Софт-Клуб	Action/RPG	Ноябрь 2007
Hour of Victory	Новый Диск	FPS	Осень 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	IV квартал 2007
Kane & Lynch: Смертники	1C	Action	IV квартал 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	Осень 2007
Master of Orion III: Престол Галактики	Акелла	Strategy	Осень 2007
Medal of Honor: Airborne	Софт-Клуб	FPS	Осень 2007
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	IV квартал 2007
MotoGP 07	Бука	Racing	Осень 2007
NBA Live 08	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Need for Speed ProStreet	Софт Клуб	Racing	Ноябрь 2007
NHL 07	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Painkiller: Передозировка	GFI/Руссобит-М	FPS	IV квартал 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Reprobates. Вторая жизнь	Новый Диск	Adventure	Осень 2007
Sacred 2	Акелла	Action/RPG	I квартал 2008
Sam & Max (Сэм & Макс: Первый сезон)	GFI/Руссобит-М	Adventure	IV квартал 2007
Settlers VI. Расцвет империи	Новый Диск	Strategy	Ноябрь 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	IV квартал 2007
Shadowrun	1C	Action	IV квартал 2007
SimCity Город с характером	Софт-Клуб	Simulation	Ноябрь 2007
Sims Истории о питомцах	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Sims 2 Путешествия	Софт-Клуб	Simulation	Осень 2007
Tales of Pirates (Пиратия)	Nival Online	MMORPG	IV квартал 2007
The Golden Compass (Золотой компас)	Софт-Клуб	Action	Декабрь 2007
The Temple of Elemental Evil	Акелла	RPG	IV квартал 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	24 октября 2007
Unreal Tournament III	Новый Диск	FPS	IV квартал 2007



ТАБЛИЦА

РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ



Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Enemy Territory: Quake Wars	Enemy Territory: Quake Wars	1C	id Software/Splash Damage
Incubation. Второй десант	Incubation: The Wilderness Missions	1C	Blue Byte Software
Massive Assault Network 2	Massive Assault Network 2	yuPlay	Wargaming.net
Medieval II: Total War – Kingdoms	Medieval II: Total War – Kingdoms	Софт Клуб	The Creative Assembly
SpellForce 2: Dragon Storm	SpellForce 2: Dragon Storm	GFI/Руссобит-М	EA Phenomic
Stranglehold	Stranglehold	ND Games	Midway Studios Chicago
Wildlife Park 2. Веселый зоопарк	Wildlife Park 2: Crazy Zoo	Новый Диск	b-alive
World in Conflict	World in Conflict	Софт Клуб	Massive Entertainment
Агрессия	Агрессия	Бука	Lesta Studio
Адские гонки	Earache Extreme Metal Racing	Новый Диск	Data Design Interactive
Атака на Перл-Харбор	Attack on Pearl Harbor	Акелла	3D People
Волшебник Изумрудного города:	Волшебник Изумрудного города:	Акелла	Electronic Paradise
Урфин Джюс и его деревянные солдаты	Урфин Джюс и его деревянные солдаты		
Гильдия 2: Пираты европейских морей	The Guild 2: Pirates of the European Seas	GFI/Руссобит-М	4HEAD Studios
Гольф-клуб	Leaderboard Golf	Новый Диск	Aqua Pacific
Дорожные истории	Дорожные истории	1C	Сатурн-плюс
Кодекс войны	Кодекс войны	1C	1C: Ino-Co
Корсары III: Сундук мертвеца	Корсары III: Сундук мертвеца	1C	Акелла
Линия фронта. Ближний Восток	Combat Mission: Shock Force	1C	Battlefront.com
Монгол. Война Чингисхана	Монгол. Война Чингисхана	1C	Software Industry
Нэнси Дрю. Призрак в гостинице	Nancy Drew: Message in a Haunted Mansion	Новый Диск	Her Interactive
Орлы Первой мировой	First Eagles: The Great Air War 1914-1918	1C	Third Wire Productions
Печенюшка-ниндзя	Ninjabread Man	Новый Диск	Data Design Interactive
Похождения braveго солдата Швейка	Похождения braveго солдата Швейка	1C	Lazy Games
РобоТОП! Побег	TINcan! Escape	GFI/Руссобит-М	Phenomedia Publishing
Русская рыбалка	Русская рыбалка	Новый Диск	Проект «Русская рыбалка»

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
DVD-BOX		
1	World in Conflict	Софт Клуб
2	World in Conflict. Коллекционное издание	Софт Клуб
3	Medieval II: Total War – Kingdoms	Софт Клуб
4	The Sims 2. Русская версия	Софт Клуб
5	World of Warcraft	Софт Клуб
6	The Sims 2: Времена года	Софт Клуб
7	Гарри Поттер и Орден Феникса	Софт Клуб
8	The Sims 2: Питомцы	Софт Клуб
9	The Sims 2: Стиль H&M – каталог	Софт Клуб
10	Warcraft III: Reign of Chaos	Софт Клуб

JEWEL-BOX		
1	Overlord	Бука
2	Need for Russia: Сделано в СССР	Новый Диск
3	Кодекс войны	1C
4	Loki	Акелла
5	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing
6	Нэнси Дрю: Призрак в гостинице	Новый Диск
7	Трансформеры	ND Games
8	Антология Counter-Strike 1	Бука
9	Colin McRae: DiRT	Бука
10	Агрессия	Бука

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Assassin's Creed

ЖАНР
Action

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Montreal

ИЗДАТЕЛЬ
Акелла

ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
не объявлено

URL
assassinscreed.uk.ubi.com
ru.akella.com/Game.aspx?id=1878

Assassin's Creed предложит игроку небывалые возможности: зрелищные поединки, виртуозную акробатику, которой позавидовал бы сам Персидский принц, захватывающие погони... Локализация подоспеет акkurat к мировому релизу. Представительница **Ubisoft Роз Мари Нарпо** (Rose Marie Nardaud) уверена: **«Акелла»** справится со своей задачей лучше остальных отечественных компаний.



Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
1C	First-Person Shooter	нет
Snowball Interactive	Strategy	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
Софт Клуб	Strategy	8.5
GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	6.5
Новый Диск	Action	8.5
Новый Диск	Management	нет
Софт Клуб	Real-Time Strategy	9.0
нет	Real-Time Strategy	нет
Новый Диск	Racing	нет
Акелла	Simulator	нет
нет	Adventure	7.5
GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy/Management	
Новый Диск	Sport	нет
нет	Adventure	нет
нет	Turn-Based Strategy	нет
нет	Role-Playing Game	нет
Snowball Interactive	Strategy	нет
нет	Real-Time Strategy	нет
Новый Диск	Adventure	нет
1C	Simulator	нет
Новый Диск	Platformer	нет
нет	Adventure	нет
GFI/Руссобит-М	Logic	нет
нет	Sport	нет

TotalFootball

ДЛЯ ТЕХ, В КОМ ЕСТЬ ДУХ ПОБЕДИТЕЛЯ

Футбол - это страсть! Журнал TOTAL FOOTBALL - для тех, кто одержим этой страстью. Для тех, кто на трибунах кричит от счастья и плачет от горя. Для тех, кто ради любимой команды готов ехать хоть на край света, кто поддерживает ее не только в радости, но и в печали.

читайте в ноябре:

1. Эксклюзивные, великолепно проиллюстрированные материалы, интервью с Русланом Пименовым, Кахой Каладзе, Александром Тархановым и многими другими.
2. «Один на один»: на ваши вопросы отвечает капитан «Манчестер Юнайтед» Райан Гиггз. «Кумир»: непринужденная беседа с открытием сезона - вратарем «Динамо» и сборной России Антоном Шуниним.
3. «The club»: питерский «Зенит» и его претензии на золото. «Биография»: жизненный путь знаменитого скандалиста Пола Гаскойна. «Легенда»: вспоминаем известного тренера Виктора Прокопенко.
4. Для читателей по-прежнему предусмотрены конкурсы. К примеру, автор лучшего письма, присланного в редакцию TF, получает ценные призы, в том числе мяч adidas Finale.
5. На DVD-диске, который продается в комплекте с большим форматом журнала, - фееричный матч ЧМ 1986 СССР - Бельгия.



TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

GameX 2 шоу ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Ровно полгода назад в репортаже про пилотную GameX автор этих строк посетовал на то, что подобные праздники случаются редко и следующая состоится лишь в 2008-м. К счастью, ждать пришлось не долго. Первая выставка для геймеров (а не для игровых компаний) прогремела так, что организаторы, выражаясь словами из песни группы Queen, твердо решили: шоу должно продолжаться. А благодаря поддержке таких именитых фирм, как Philips и Kraftway, продолжение у Gameland получилось весьма удачным.





ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

14 сентября в выставочном комплексе «Крокус-Экспо» распахнулись двери **GameX 2**. Розыгрыши и соревнования с ценными призами, возможность вдоволь поиграть на любой платформе, десятки обворожительных девушек-моделей, богатая шоу-программа – за три дня посетители могли оторваться на полную катушку!

В представлении древних людей Земля держалась на трех гигантских китах. Китами GameX 2 стали Турниры, Игры и Шоу. Именно они не дали выставке утонуть в океане скуки. Расскажу о каждом «ките» по порядку, ибо репортаж с места, бурлящего от самых разных событий, лучше всего вести, структурировав его по основным разделам, а не в хронологическом порядке.

ТУРНИРЫ

Во второй и третий день выставки состоялось несколько крупных турниров. Главным, бесспорно, можно считать **Intel Challenge Cup** – киберспортивное соревнование международного значения, организованное компанией «Рекрут». Она прославилась в мире электронного спорта благодаря чемпионату **Rekrut Open 2007**. В специально отгороженной зоне, по размерам ничуть не уступающей кинозалу, сотни людей следили за ожесточенными баталиями на картах **Counter-Strike 1.6**. Действо отображалось на больших жидкокристаллических мониторах и огромном проекционном экране, на котором сменялись наиболее зрелищные моменты.

Призовой фонд составил 50 тысяч долларов – более чем внушительная сумма даже для аналогичных мероприятий, проходящих в Европе и Америке. Хотя это не рекорд для GameX – на стенде компании «МТС» призов было разыграно на 80 тысяч долларов! Более трех десятков сильнейших команд из России, с Украины, из Финляндии, Бразилии, Франции, Германии и других стран сошлись в бою. Победителем, вполне ожидаемо, стала отечественная команда **Virtus.pro**, которая «сорвала банк» в 20 тысяч «вечнозеленых». Более подробно о состязании можно узнать из киберспортивных новостей.

Поединки профессионалов в «Контре» – невероятно увлекательное зрелище, однако не меньший интерес у посетителей вызвал чемпионат на танцевальных автоматах **Pump It Up**. Он проводился в следующих категориях: «Техника Pro» (мужчины/женщины), «Техника Light», Freestyle. Жаль, статичными картинками невозможно передать всю страсть, с которой участники соревнования отплясывали на специальных сенсорных панелях! Поклонников активного отдыха ждало соревнование **Streetball Challenge 3x3** – в нем могли поучаствовать все желающие. А их оказалось немало – за три дня выставки не было такого момента, чтобы площадка возле кольца с сеткой пустовала.

Какой геймер не любит быстрой езды, пусть и виртуальной?! Для жаждущих высоких скоростей и дорогущих спорткаров проводился **GameX NFS Cup** – открытый турнир по **Need for Speed: Most Wanted**. В заездах 14 и 15 сентября выявились лучшие гонщики, а 16-го они вдали в пол педали своих BMW M3 GTR – официальных машин турнира.

Обрати внимание: выше описаны основные соревнования, а ведь было немало и других состязаний, организованных участниками выставки. **Softclub**, **GD Team**, «МТС», **Alawar** придумали собственные испытания для геймеров с «раздачей слонов» лучшим из лучших.



SEGA RALLY REVO

Без анонсов новых проектов не обходится ни одно околоигровое мероприятие. GameX 2 не стала исключением. Компания Softclub, выпускающая коробочные версии хитовых иностранных игр, устроила премьерный российский показ раллийной гонки **SEGA Rally Revo**. Next-gen-забава для PlayStation 3 и PC должна оказаться на прилавках магазинов в октябре, однако посетителям выставки была предоставлена уникальная возможность опробовать новинку прямо на стенде издателя. Да, это самая настоящая автоаркада: кажущиеся бескрайними трассы имеют невидимые границы, управление авто напоминает о **Need For Speed**. Машины не повреждаются, чего, правда, не скажешь об объектах на трассах – изгороди и расставленные повсюду предметы разлетаются на мелкие кусочки в соответствии с законами физики. Тем не менее достоинства компенсируют недостатки: графика еще лучше, чем в **Colin McRae DiRT**, невероятно правдоподобные спецэффекты (особенно нас впечатлили поднимающиеся из-под колес болида тучи пыли и налипающая на корпус грязь), солидный автопарк и интуитивно понятное управление... Честно говоря, это первая раллийная гонка, которая запала мне в душу так же сильно, как **Network Q RAC Rally** в далеком 1996 году.



WORLD IN CONFLICT

Второй громкий тайтл AAA-класса, представленный на стенде Softclub, – полностью локализованная версия стратегии **World in Conflict**, которой посвящена наша «Тема номера». Демоверсия проекта появилась в Сети задолго до начала GameX 2, поэтому возможностью лично «пощупать» игру, а уж тем более видеороликами вряд ли удалось бы заинтересовать многих геймеров. Российский издатель поступил умнее: организовал небольшой турнир. Команды из пяти человек громили американские армии (посетители предпочитали управлять войсками Советского Союза), борясь за звание лучших виртуальных военачальников и вполне реальные призы: коробочные версии World in Conflict на русском языке и разнообразные сувениры с символикой игры. Фирма GD Team, известная в первую очередь своей MMORPG **«Арена Онлайн»**, показала несколько последних разработок.



WORLD OF TIDES

World of Tides (так и подмывает написать **World of Warcraft**) – научно-фантастическая MMORPG про космические завоевания, основанная на произведениях писателя **Дмитрия Градинара** из цикла «Трижды погибший». «Федералы», бандиты, зловещие мегакорпорации и не менее зловещие инопланетяне начнут уничтожать друг друга в космосе и на поверхностях планет уже в январе – когда появится бета-версия. Кто сказал «**EVE Online**»? Слишком рано делать какие-либо сравнения, пока о проекте известно немного. Но планы у авторов амбициозные и в то же время рискованные. Крафтинг будет представлять собой «игру в игру» (а точнее – «MMORPG в MMORPG») – геймерам придется объединяться в группы, чтобы создать новый предмет. Времена ремесленников-одиночек остались в прошлом, настала эпоха огромных союзов. Классов персонажей обещано видимо-невидимо, и, что особенно интересно, нам разрешат менять их «на лету». Здорово, лишь бы такое решение не пошло вразрез с балансом. Наконец, не все космолеты управляются игроками – над некоторыми видами летательных средств шефство возьмет компьютер. Надеемся на достойный искусственный интеллект.



CS ONLINE

Как видно из названия, **CS Online** имеет непосредственное отношение к **Counter-Strike**. По сути, это огромная добавка для популярных многопользовательских игр. В первом релизе будет поддерживаться лишь **Counter-Strike: Source**; в планах разработчиков – **Half-Life 2**, **Battlefield 2/2142**, проекты на движках Quake и Unreal и даже еще не вышедшая **Team Fortress 2**. CS Online позволит полностью перелопатить правила игры: возможность играть нон-стоп, не ожидая окончания раунда; уникальная экономическая модель – геймер волен обменять свою экипировку на виртуальные деньги и потратить их в другой дисциплине; автоматический подбор напарников по схожему уровню; объединение карт в мультикарту с возможностью телепортации от одной к другой... Кроме того, появится новый контент – для той же самой «Контры» заявлены шоковые пули и полупрозрачный камуфляж. Все изменения в механику вносятся исключительно в серверной части, а проведение матчей, настройка персонажей и прочие организационные моменты реализуются через веб-интерфейс. Звучит, конечно, заманчиво. Но не стоит забывать – модов для мультиплеерных игр бездна, однако геймеры забавляются с ними месяц-другой, после чего снова переходят на оригинальные версии. Это утверждение касается даже лучших модификаций (за единичными исключениями вроде самого Counter-Strike) – люди боятся отвыкнуть от стандартных правил, ведь подавляющее большинство игровых серверов (как интернет, так и клубных) поддерживают именно их.

8 DAY

«**Восьмой день**» не имеет ничего общего с фильмом 2000 года «**Шестой день**» (очаровашка **Арнольд Шварценнегер** в главной роли), кроме разве что киберпанковского начала. Только если сюжет кино повествует о сравнительно недалеком и вполне осязаемом будущем, то игра GD Team забросит нас в мрачный мир, переживший апокалипсис. Озоновый слой Земли окончательно разрушен, и гигантская соляная пустыня расплзлась раковой опухолью по поверхности планеты. Растения и животные мутировали, а люди разделились на три лагеря. Обитатели одного из них сохранили человеческий облик. Остальные – псионники и кибернетики – излишне увлеклись развитием ментальных способностей мозга и чудо-имплантатами соответственно. Несмотря на пессимистичную предысторию, разработчики обещают, что их детище не раз заставит нас улыбнуться за счет изрядной доли стеба и черного юмора. Но получится ли сделать это со вкусом и чувством меры? Правда, в «**Санитарах подземелий**» – на первой взгляд мрачной и серьезной RPG – юмор пришелся к месту. Надеемся, у авторов 8 Day шутики выйдут не хуже. Кстати, российские журналисты (в том числе наши коллеги из «Страны игр») навешивают на проект ярлык **Fallout Online**, тогда как его сеттинг куда ближе, на наш взгляд, к грядущей **Huxley**.



ИГРОКУБ

Alawar Entertainment неспроста носит гордое название «фабрика игр». Она выпускает казуальные аркады в промышленных масштабах, и это тот редкий случай, когда создателю не приходится идти на компромисс между качеством и количеством. «Много игрушек – хороших и разных!» – девиз Alawar, которого она строго придерживается на протяжении всей своей деятельности. И пока самые юные геймеры (от пяти до двенадцати лет) гоняли змеек, расставляли фигурки и воспитывали цыплят за компьютерами на стенде компании, мы пристально изучали «игрокуб». Устройство на первый взгляд не отличишь от терминалов экспресс-оплаты: внушительный металлический блок, сенсорный экран, купюроприемник... Вот только оплачиваются в нем не интернет и не мобильный телефон, а время, проведенное за одной из многочисленных аркад Alawar. Любое развлечение можно опробовать бесплатно, а как выберешь что-нибудь по душе – изволь оплатить «продолжение банкета» после окончания дармового времени. Эти игровые автоматы будут установлены в кафе, торговых центрах, кинотеатрах, клубах. На наш взгляд, отличный способ убить время, да и просто развлекаться.



ШОУ

Хотя GameX и зовется выставкой, на самом деле это шоу. Организаторы не стараются привлечь толпы разработчиков и издателей, дабы потом бахвалиться «громкими» анонсами. В первую очередь GameX рассчитана на поклонников игр, рядовых геймеров.

Именно для них почти на каждом шагу в павильоне «Крокус-Экспо» были расставлены компьютеры, консоли нового поколения, разнообразнейшие игровые автоматы.

Однако любому, даже самому заядлому, геймеру необходимо время от времени отрываться от любимого занятия и переключаться на другие виды отдыха (если, конечно, у него нет срочных дел или работы).

В первый день выставки на одной из сцен комплекса выступали музыкальные группы Monalisa, «Готик-кабаре Invektiva», «КОММАНДА ГУ» – телеканал АОНе подготовил классный концерт.

На стенде **Gameland**, как всегда, не было отбоя от желающих прикупить новые журналы нашей компании по суперсниженным ценам и поглазеть на музей «Виртуальных миров», в котором представлены наиболее значимые и яркие цифровые вселенные (всего пятнадцать игр), и музей «Страны игр», где располагались десятки экспонатов, имеющих непосредственное отношение к истории издания. Например, лошадь Врена – на настоящую главред «СИ» еще не накопил, поэтому скромно выставил на полке небольшого скакуна из Zelda.

Ну и, разумеется, какая же современная игровая выставка (за исключением совсем уж камерных мероприятий) обходится без симпатичных, зажигающих booth-babes! Впрочем, иллюстрирующие статью фотографии красноречивее любых слов.

Во время GameX 2 некоторые посетители недоумевали на форумах и в блогах: что это за разукрашенные весельчаки бродят по улицам, откуда они взялись? Разумеется, с нашей выставки! Как и в прошлый раз, мастера-художники наносили на лица всех желающих «кровавые раны» или просто симпатичные орнаменты...

...Однозначно GameX 2 оправдала возложенные на нее ожидания. Мы рады за тех, кто здорово провел там время, познакомился с игровыми новинками, подружился с единомышленниками, выиграл призы. И даже если тебе до сих пор не удалось побывать ни на одном из «геймэксов», не стоит печалиться – шоу будет продолжаться!



РЕЗУЛЬТАТЫ КОНКУРСОВ

На момент написания статьи были известны результаты двух главных соревнований выставки, а также анкетирования на стенде Gameland.

Intel Challenge Cup

(дисциплина **Counter-Strike 1.6**, призовой фонд 50 тысяч долларов)

- 1-е место – Virtus.pro (Россия), \$20 000
- 2-е место – CMAX.gg (Финляндия), \$14 000
- 3-е место – aTTaX (Германия), \$8000
- 4-е место – A-Gaming (Украина), \$4000
- 5-е место – mibr (Бразилия), \$1000
- 6-е место – pro100 (Украина), \$1000
- 7-е место – Islanders (Россия), \$1000
- 8-е место – 88 gaming (Россия), \$1000



Танцевальный конкурс на автоматах Pump It Up

(призовой фонд 1500 долларов)

- «Техника Pro» (мужчины) – Кирилл Одинцов
- «Техника Pro» (женщины) – Анастасия Завальная
- «Техника Light» – Евгений Чеченин
- Freestyle – Борис Ульзибат

Анкетирование на стенде Gameland

- 1-е место – Игорь Афанасьев, Nintendo Wii
- 2-е место – Олег Муратов, NVIDIA GeForce 8600GT



КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ

WWW.HITZONA.RU





GAMEX ONLINE

В наш век прогресса и высоких технологий ни один дорогой продукт, ни одно событие не обходятся без достойного представительства во Всемирной паутине. По адресу www.gamex-expo.com расположился сайт GameX, который не только информировал, но и развлекал посетителей. На виртуальном аукционе были выставлены два уникальных лота: коробочные версии **Duke Nukem 3D** и **Doom 3** с автографами их создателей. В «Конкурсах» самых удачливых участников ждали ценные призы вроде «коллекционки» MMORPG **Guild Wars: Nightfall** и консоли Xbox 360. Но самый любопытный раздел сайта – конечно же, «Червь». Не пугайся, вредоносные программы тут ни при чем. Это своеобразный конкурс компьютерной графики, получивший свое название из-за структуры, напоминающей самого известного представителя беспозвоночных. На широченной ленте, составленной из ста блоков, любой желающий размещает собственный рисунок. Стиль значения не имеет, есть лишь два условия: картинка должна быть так или иначе связана с виртуальными развлечениями и плавно продолжать предыдущую. Автора лучшего произведения ждет денежный приз. Торопись, может, повезет именно тебе – «червь» пока не выполнен даже наполовину. Кстати, фрагменты этого рисунка украсили некоторые стены на выставочных площадях GameX.

МОНИТОР ЗА СТРИПТИЗ

Помимо уже описанных развлекательных программ, на стенде Gameland ежедневно проводился розыгрыш призов от компании **PROVIEW**. Благодаря нему самые раскрепощенные личности могли на деле проверить свою раскрепощенность, а заодно и выиграть семнадцатидюймовый монитор. Трем молодым людям пришлось изобразить несложный танец а-ля легкий стриптиз, во время исполнения которого на плечах у каждого сидела девушка, что сделало конкурс настоящим испытанием на выносливость. Носить дам на руках и плечах – не мышкой по столу елозить и не в кнопки тыкать, однако самый смелый и сильный участник определялся каждый раз. Господа геймеры, для жизни это невероятно важное умение (девушек носить, а не мониторы выигрывать, хотя... как посмотреть), пожалуй, еще существеннее, чем первый разряд по «Контре».

GAMEX NEWS

В последний день выставки посетители могли получить бесплатную газету **GameX News**. В ней во всех подробностях описывались наиболее значимые события GameX 2: презентации лучших игр, отчеты о соревнованиях, статистические данные, касающиеся геймерского сообщества. Словом, даже если ты что-то пропустил в один из дней, достаточно было пролистнуть страницы данного специздания, чтобы, как говорится в одной популярной рекламе, «внести ясность». Впрочем, если ты уже держишь в руках этот номер «РС ИГР», беспокоиться не о чем – мы и так рассказали обо всем самом интересном!

GAMELAND.TV

На GameX 2 произошло знаковое событие для компании Gameland и всех отечественных поклонников игр – презентация **Gameland.TV**, первого российского телеканала для геймеров! Гостями его стали известные игроки и звезды шоу-бизнеса. Также на стенде в дни работы выставки проводились кастинги – любой желающий мог сняться на камеру и попробовать свои силы в качестве телеведущего нового канала, который в скором времени будет вещать двадцать четыре часа в сутки, триста шестьдесят пять дней в году. На канале предполагают транслировать (через операторов спутникового и кабельного телевидения) ролики из новых игр, геймерские хит-парады, анонсы свежих проектов, тесты игрового железа, новости индустрии, прохождения, поединки со звездами и многое-многое другое. Gameland.TV – проект, созданный специально для молодежной аудитории, призванный способствовать популяризации игровой индустрии в России.





ВСЕГДА В ИГРЕ

Запуск специального тарифного плана для геймеров – знаковое для российской игровой индустрии событие. Не многие европейские страны могут похвастаться таким достижением. Поэтому речь на пресс-конференции, приуроченной к началу продаж пакета [GAMER] от МТС, шла не только о выгодных ценах на связь, возможности получения специализированного контента и других преимуществах нового тарифа для игроков, но и о российской аудитории геймеров, ее настоящем и будущем.

По мнению авторов проекта, те, кто сейчас завоевывает новые государства в *Civilization IV*, сражается в *Company of Heroes*, проворачивает операции в Counter-Strike, в жизни не потеряются. Геймеры инициативны, целеустремленны и всегда знают, чего хотят. «Игры воспитывают в человеке хорошие качества, в частности умение молниеносно принимать важные решения», – говорит Паша Романовский, директор по развитию компании Gameland.

По оценкам экспертов, в России насчитывается около 9 миллионов человек, увлеченных электронными забавами, 4 миллиона из которых застревают в виртуальных мирах часто и подолгу. По данным исследования компании Gameland, 67 процентов этой аудитории заинтересованы в появлении мобильных продуктов, предназначенных специально для геймеров.

«В России сформировалось многочисленное и очень "целевое" сообщество геймеров, готовых активно использовать мобильные услуги в рамках своего главного увлечения – игр. Для Gameland [GAMER] – это новое направление деятельности, которое позволяет нам открыть еще один канал общения с нашей аудиторией», – продолжает Паша Романовский. Поэтому в популярности нового тарифа авторы проекта даже не сомневаются. Живое свидетельство – ажиотаж вокруг стенда МТС на GameX 2. Пакеты [GAMER] разбирали как горячие пирожки.

Основой [GAMER] являются тарифы RED и RED_text, оптимально подходящие для молодежного общения. Их главные преимущества: отсутствие абонентской платы, льготные звонки пользователям продукта [GAMER] и абонентам RED и RED_text, низкая стоимость минуты исходящего звонка пользователям других тарифов МТС и абонентам прочих операторов связи (всего 2.95 рубля), выгодные цены на SMS и MMS, авансовый метод расчетов с возможностью подключения услуги «Кредит».

Низкая стоимость – это, безусловно, важно, но главное достоинство тарифа – геймерские сервисы. А именно: рингтоны на основе мелодий из игр, возможность установки композиций в качестве гудка, специализированный WAP-портал, голо-совой чат, игровые новости, календарь выхода игр, рецензии, темы, логотипы, арты героев, обои, коды, мобильные игры – в общем, все, что нужно для полного счастья.

В упаковке [GAMER] помимо всего прочего можно найти медальон с выбитым на нем личным номером. Он, по задумке МТС и Gameland, станет пропуском на специализированные вечеринки, приуроченные к выходу различных игр. Первое мероприятие намечено уже на октябрь. Следи за анонсами.

Запуск тарифа еще не точка в этой истории. Продукт будет развиваться с учетом потребностей и желаний абонентов. Не исключено, что через полгода [GAMER] изменится до неузнаваемости. Целью данного проекта, по словам его авторов, является не только и не столько удовлетворение спроса на мобильную связь и сопутствующие сервисы у геймерской аудитории, сколько сплочение и развитие этого сообщества. **PCG**



Мобильный телефон давно перестал быть только средством общения. Ныне он объединяет в себе фотоаппарат, видеокамеру, электронную записную книжку, музыкальный плеер и множество других полезных устройств. Сложно переоценить возможности мобильного телефона и как игровой платформы. Разработчики не только адаптируют для портативной консоли проекты, выходявшие на PC и приставках, но и создают тысячи новых.

ТЕСТИРОВАНИЕ ТАРИФА [GAMER]

Что касается дополнительного сервиса для геймеров, например свежих новостей и секретных кодов для полюбившихся игр, то до недавнего времени ни один из действующих на российском рынке операторов связи ничего подобного не предлагал. Но свято место, как известно, пусто не бывает. За дело взялась компания **МТС**. Вместе с сотрудниками нашего издательства она разработала услугу [GAMER], доступную владельцам тарифа RED или RED_text.

Чем заинтересует [GAMER] искушенного игрока? Прежде всего новостной лентой, которую можно просматривать на WAP-сайте wap.gamerbases.ru и прослушивать на голо-совом портале 0544.

Представь, что накануне ожидаемой выставки ты уехал с родителями на дачу, где нет ни интернета, ни компьютера. Безусловно, можно дожидаться выхода любимого журнала и узнать обо всем из обзорного материала. Но если тебе дорога оперативность или попросту нечем заняться среди заросших сорняком грядок, то интересные заметки о самых громких событиях придется как нельзя кстати.

Не меньшего внимания заслуживают таблицы релизов. На сегодняшний день доступны три списка: по прошлой, текущей или будущей неделе. С помощью них наиболее удобно планировать покупки новых игр. Также не стоит забывать, что даты выхода многих проектов меняются, а потому без свежих сведений не обойтись. Чтобы взглянуть на таблицу текущей недели, нужно отослать SMS с запросом RELTODAY





на номер 6444. Как и новости, даты релизов можно прослушать на голосовом портале 0544. Третий сервис придется по душе тем, кто не смог купить игровой журнал, но при этом хочет узнать, сколько баллов получила та или иная игра. В случае с услугой [GAMER] мериллом выступает оценка наших коллег из «Страны игр». Отыскать ее можно на WAP-сайте wap.gamertbase.ru. Там же находится и база кодов. Пока она не слишком большая. Но в

скором времени будет охватывать все самые значимые проекты последних пяти лет. Выбрав понравившуюся игру, получив код и отправив его по SMS, ты получишь самую полезную информацию. Конечно, о полном прохождении игры не может быть и речи – оно потребует по меньшей мере сотни сообщений. Дабы узнать, что думают о новой услуге поклонники виртуальных развлечений, мы опросили нескольких из них. По мнению Алексея, всегдашняя игровых клубов, [GAMER] не только предоставляет ему дешевую связь (минута разговора – 1.45 руб., SMS – 0.65 руб., MMS – 1,95 руб.), но и позволяет всегда оставаться в теме. В любой момент он может получить сведения, недоступные другим геймерам, и при случае блеснуть эрудицией. Алексею вторит Александр, студент филологического факультета МГУ: «Времени на вдумчивое прохождение интересной игры у меня нет. Приходится использовать коды. Раньше искал их на всяческих сайтах в интернете. Теперь нажимаю пару кнопок на мобильнике – и готово! Здорово, что появилась такая услуга». Касательно таблиц с релизами мнения разделились. Одна часть опрошенных игроков подметила, что идея, конечно, хорошая, но было бы недурно получать еще и таблицу на грядущий месяц или даже год. Другая, напротив, посчитала, что график выхода игр на год совершенно бесполезен, ведь релиз того же **Crysis** издатели переносили неоднократно. А вот как охарактеризовала покупателей [GAMER] менеджер офиса продаж МТС: «В отличие от прочих клиентов, зачастую вы-

бирающих тариф наугад, геймеры тщательно выясняют обо всех доступных возможностях. Их интересует, насколько часто обновляется контент, есть ли в базе необходимые им коды и т.д. Порой я даже не знаю, что ответить. Видимо, придется самой податься в геймеры, дабы говорить с покупателями на одном языке».

При всех нынешних достоинствах тарифа [GAMER] стоит отметить, что его потенциал окончательно не раскрыт. В дальнейшем на WAP-портале появятся новые игры, картинки и мелодии, не обойдется и без дополнительных возможностей.

Если ты считаешь себя настоящим геймером, но твой мобильный телефон еще не стал окном в виртуальный мир, самое время задуматься о новом тарифе. Каком? Ответ очевиден. **PCG**



EDITORIAL

Привет!

Считаю себя человеком приличным и местами даже образованным, но игра в десятки азиатских MMORPG способна вывести из себя кого угодно, кроме, пожалуй, самих азиатов. На ближайшее время у нас запланирован спецматериал.

А еще скука смертная донимает. Следишь за игровым онлайн и удивляешься: ну почему же почти ничего нового не происходит? Где громкие анонсы, скандальные разоблачения, конкурсы и соревнования на миллион? Похоже, шквальная волна MMORPG 2003–2006 годов разбилась о суровые реалии: рынок насытился, пора брать качеством.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

БЕТА-ТЕСТ



FURY

Одна из самых больших проблем во время тестирования онлайн-игр – нехватка игроков. Невозможно проверить вместительность и надежность серверов. Впрочем, для многопользовательского онлайн-экшена **Fury** это вовсе не проблема. Его разработчик австралийская студия **Auran** в октябре проводит турнир **Fury Challenge**, призовой фонд которого превышает миллион долларов. Лучших игроков, участвующих в открытом бета-тестировании проекта, ждут компьютеры Dell, видеокарты GeForce 8600, аксессуары от **Logitech** и другие подарки. Мировая премьера игры состоится уже этой осенью. **Fury** станет первым релизом издательства **Gamecock**. У нас же перспективный проект на движке Unreal Engine 3 выпустит компания «Акелла». Дата выхода в России пока не объявлена.

В PERPETUAL СНОВА УВОЛЬНЕНИЯ



Сорок сотрудников Perpetual больше не работают над Gods & Heroes.

Калифорнийская студия **Perpetual Entertainment** отправила на биржу труда еще сорок своих сотрудников. Напомним, несколько месяцев назад боссы компании уже избавились от полусотни работников. Таким образом, в штате студии осталось порядка сорока человек.

Сейчас Perpetual трудится над двумя любопытными онлайн-играми: фэнтезийной **Gods & Heroes: Rome Rising** и фантастической **Star Trek Online**. «Боги и герои», созданием которой руководит главный дизайнер культовой **Diablo II** **Стиг Хедлунд** (Stieg Hedlund), должна была увидеть свет этой осенью. Однако после закрытого бета-тестирования дату релиза перенесли на начало следующего года. Президент Perpetual **Крис МакКиббин** (Chris McKibbin) так объясняет свое решение: игре требуется шлифовка, и дополнительное время позволит выпустить действительно качественный продукт, не уступающий **World of Warcraft** или **Guild Wars**.

Что же касается сокращений, то, по словам МакКиббина, весь контент Gods & Heroes готов, идет



Gods & Heroes выглядят на пять, а вот геймплей еще нужно подправить.

отладка кода и балансировка геймплея, и держать лишних сотрудников (например, художников) не экономично. Небольшой команды вполне достаточно для того, чтобы довести проект до релиза. Возникает логичный вопрос: а как же **Star Trek Online**? Неужели им никто не занимается? Судя по всему, так оно и есть. Вполне возможно, если Gods & Heroes окажется коммерческим провалом, мы можем и не дожидаться MMORPG во вселенной «Звездного пути».



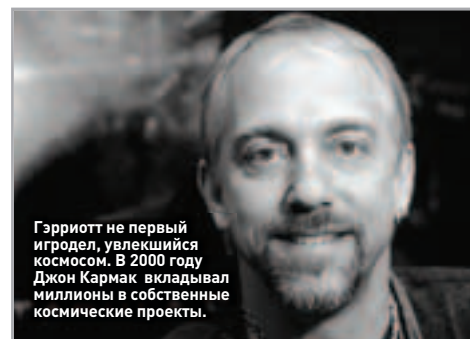
Кто будет работать над Star Trek Online, если всех поувольняли?

ЗВЕЗДЫ РВУТСЯ В РОДНУЮ СТИХИЮ



Оуэн Гэрриотт, отец Ричарда. Видно, по чьим стопам идет сынуля!

Извиняюсь за каламбур, но звезды всегда тянутся к звездам. Последний писк у икон бизнеса, кинематографа и эстрады – орбитальные полеты над Землей. Индустрия космического туризма еще только зарождается, а «наши» уже тут как тут. Создатель легендарной серии **Ultima** (и **Ultima Online**) **Ричард "Lord British" Гэрриотт** (Richard Garriott) начал готовиться к полету на корабле «СОЮЗ ТМА-13», который доставит его на международную космическую станцию. Таким образом, он станет шестым космическим туристом, посетившим МКС. Сколько времени Ричард проведет на орбите – в отчете фирмы



Гэрриотт не первый игрок, увлекшийся космосом. В 2000 году Джон Кармак вкладывал миллионы в собственные космические проекты.

Space Adventures, ответственной за организацию мероприятия, не сообщается. Мастистый игрок намерен не просто поглазеть на Землю, но и провести ряд опытов с полимерами для компании **Extremozyme**, одним из основателей которой был его отец. Более подробная информация опубликована на личном сайте Гэрриотта www.richardinspace.com. Там же можно пожертвовать деньги для организации проекта (**NCsoft**, в которой сейчас трудится маэстро, не будет спонсировать его авантюру) – в обмен на проведение научных экспериментов на орбите или часть прибыли от средств, заработанных благодаря полету.

МИЛЛИОН – ПОБЕДИТЕЛЯМ «ФАБРИКИ ИГРОДЕЛОВ»



Перри сулит участникам проекта деньги и славу.

Не так давно известный гейм-дизайнер **Дэвид Перри** (David Perry) вместе с издательством **Acclaim Games** объявил об открытии «Фабрики звезд» для геймеров. Дескать, любой из нас может зарегистрироваться на сайте онлайн-ового проекта **Top Secret** (topsecret.acclaim.com) и присоединиться к «народной» команде игроделов. Авторы самых интересных предложений получат пост руководителей разработки, деньги и славу.

Сегодня команда «авторов» Top Secret насчитывает почти 50 тысяч человек. Как Дэвид Перри управляет этим хаотичным коллективом – абсолютно не понятно. Тем не менее он полон оптимизма. Базовый дизайн игры уже завершен. Как выяснилось, нас ждут онлайн-овые многопользо-



Одна из возможных трасс Top Secret.

вательские гонки (или правильнее сказать бега?) верхом на вымышленных чудовищах. Чтобы победить в PvP-схватках с другими игроками, животных нужно растить и улучшать.

В процессе обсуждения концепции Top Secret сформировалось множество команд. И в скором будущем одна из них получит миллион долларов – на воплощение своих замыслов в жизнь. Правда, есть нюанс – значительную часть суммы (до 900 тысяч «зеленых») придется потратить на лицензирование движка.

– У Top Secret самая большая команда разработчиков в истории! – восторженно говорит Перри. – Эта игра будет придумана народом, спродюсирована народом и создана народом! Релиз «секретного» проекта намечен на 2008 год.

КОРЕЙЦЫ ПОЛЮБИЛИ CRYENGINE 2

Южнокорейские разработчики, выпускающие три дюжины MMORPG в год, серьезно заинтересовались движком CryENGINE 2. Пару месяцев назад сеульская студия **XLGames** лицензировала «мотор» немецкой компании **Crytek** для своей новой онлайн-овой игры. А недавно движок, созданный для шутера мечты **Crysis**, был куплен сеульской командой **Reloaded Studios**. Молодая компания находится под впечатлением от немецкого качества. Корейцы утверждают, что изучили возможности всех движков, представленных на рынке, и выбрали самый лучший и

простой в использовании. Студия трудится над пока не анонсированным многопользовательским стратегическим экшеном. Если нам не изменяет память, это уже третья онлайн-овая игра, в основе которой лежит CryENGINE 2. Похоже, скоро немецкий движок станет опасным конкурентом для Unreal Engine 3.

Надо заметить, что CryENGINE 2 интересуются не только разработчики. Одновременно с Reloaded Studios этот движок был лицензирован флоридским колледжем искусств и дизайна – для научных целей.



Скоро MMORPG будут выглядеть так же хорошо, как Crysis.



Aion – первая корейская MMORPG на CryENGINE.



Единственный скриншот King of the World, который удалось отыскать.

Все знают, что играть женским персонажем в MMORPG выгодно. Многочисленные кавалеры охотно помогают «красным девицам» с прокачкой, дарят оружие, делятся советами... Не удивительно, что многие парни выбирают женский аватар. Так вот, в Китае решили бороться с «транс-сексуалами». Компания **Aurora Technology**, разработавшая и поддерживающая онлайн-овую ролевую **King of the World Online**, заморозила аккаунты мужчин, выдающих себя за милых дам, обвинив их в нарушении пользовательского соглашения. Всем игрокам-женщинам предписано подтвердить свой пол при помощи веб-камеры. Маразм? Не то слово...



Корейцы любят FIFA.

В Азии состоялся запуск многопользовательской спортивной игры **FIFA ONLINE 2**. Разработчиками проекта, в основе которого лежит симулятор **FIFA 07**, выступили **Electronic Arts** и сеульская компания **Neowiz Games**.

FIFA ONLINE пользуется огромной популярностью в Южной Корее и насчитывает более 5 миллионов подписчиков. FIFA ONLINE 2, предлагающая улучшенный физический движок и возможность игры за любой существующий или вымышленный футбольный клуб, без сомнения, повторит успех предшественницы. А вот ждать релиза игры на Западе не стоит, проект предназначен только для азиатской аудитории.



Серьезные разборки серьезных людей.



Даже не верится, что EVE вышла несколько лет назад: до сих пор смотрится великолепно.

ММОГ – НЕДЕТСКОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ!

Еще лет десять назад слово «геймер» носило в России иронично-пренебрежительный оттенок. «Юноша бледный со взором горящим...» – знаменитые строки Валерия Брюсова «негеймеры» употребляли по отношению к поклонникам игр. Причина проста: поклонников тогда было на порядок меньше, чем сейчас, да и соответствующая субкультура в нашей стране только-только зарождалась. Но вместе с ростом популярности виртуальных развлечений менялось и отношение к самим геймерам.

Ныне любовь к компьютерным играм стала таким же обыденным явлением, как желание прочесть интересную книгу или посмотреть фильм. Впрочем, многопользовательские проекты по-прежнему встречаются в штаны. Принято считать, что они годятся только для подростков, у которых слишком много свободного времени. На самом деле это заблуждение.

СЕРЬЕЗНАЯ ИГРА

В 2003 году сбылась мечта поклонников космических симуляторов: исландская студия CCP выпустила **EVE Online**. И хотя «Ив» – это MMORPG в чистом виде и симулятором кажется лишь поначалу, антураж у нее соответствующий: многочисленные звездолеты бороздят просторы вселенной, пилоты объединяются в корпорации, торгуют и воюют друг с другом. Если ты устал от эльфов и бесконечных подземелий, EVE придется тебе по душе. Богатый мир, огромные пространства для исследований (более 5 тысяч звездных систем!) и навороченные космические корабли – вот рецепт успеха от CCP. Кроме того, «Ив» может похвастаться комплексной системой краф-

тинга и отличной графикой – глядя на скриншоты, думаешь, что перед тобой кадры из фантастической киноленты (и это несмотря на то, что релиз проекта состоялся почти четыре года назад!). Уникальная черта EVE, которая выгодно отличает ее от других ММОГ, – это структура работы серверов. Все они поддерживают не десятки одинаковых игровых миров, а один огромный – одновременно в онлайн могут находиться порядка 40 тысяч человек (мировой рекорд для ММОГ)! Причем для нормальной игры достаточно модемного соединения.

EVE Online – из тех немногих MMORPG, где сообщество российских геймеров считается одним из самых влиятельных. Крупнейшим отечественным гильдиям принадлежат важнейшие секторы. Что примечательно, не многие пользователи просиживают за компьютером сутки напролет.

Случайность? Совсем нет. В EVE побеждает умнейший. Геймерам, привыкшим полагаться только на свободное время, в ней делать нечего. Так что, утверждая, что ММОГ – развлечение для детей, стоит уточнить, о какой именно онлайн-игре идет речь.



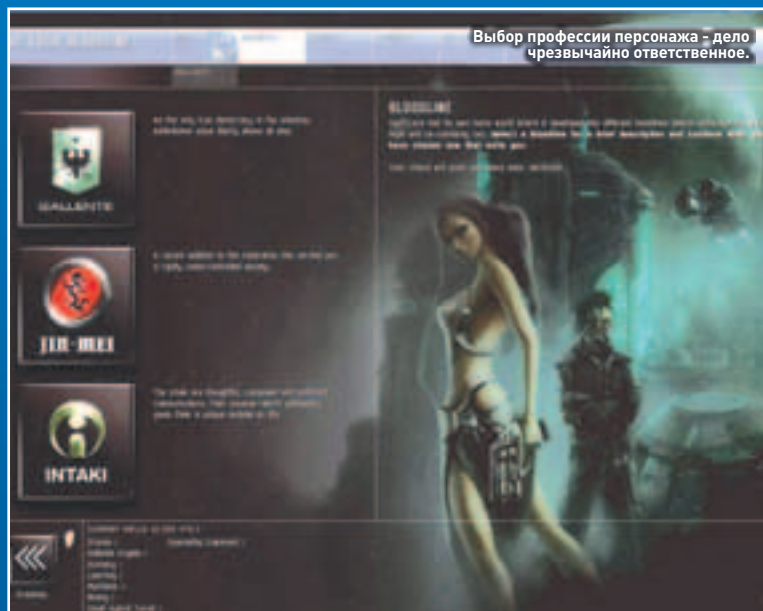
Во Вселенной мы далеко не одиноки...



Входим в зону астероидного пояса. Все как в настоящем космосе!



Так выглядят прыжковые врата. Через них можно попасть в другую звездную систему.



МНЕНИЕ ЭКСПЕРТА

Чтобы не быть голословным, я решил побеседовать с одним знакомым. Он давний фэн EVE Online и умудряется спокойно совмещать карьеру и семейные дела с любимой игрой.

Добрый день. Представьтесь, пожалуйста, и расскажите немного о себе.

Привет! Я Владимир Рыжков, в контексте нашей беседы – игрок в EVE Online. Раньше я много работал с игровыми журналами, так что опыт позволяет судить о проекте относительно объективно – мы ведь именно поэтому сейчас общаемся? А в реале работаю копирайтером в фирме CITY A, руковожу креативной группой.

Почему именно EVE?

Меня радует позиция разработчиков – закладывать в саму игру безграничные возможности, а затем достойно воплощать их в жизнь год за годом. Для современной индустрии – подход небывалый. EVE вполне заслуженно собирает все мыслимые и немыслимые награды, ведь с точки зрения геймдизайна это, несомненно,

совершенно уникальное и изящное произведение.

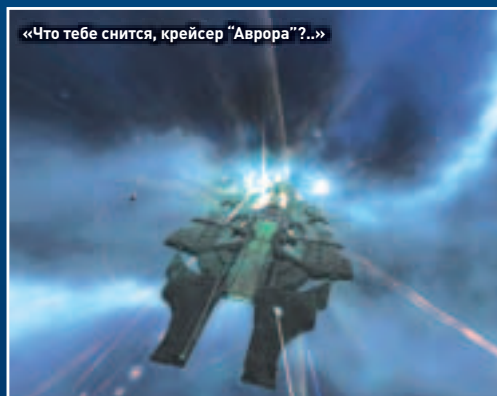
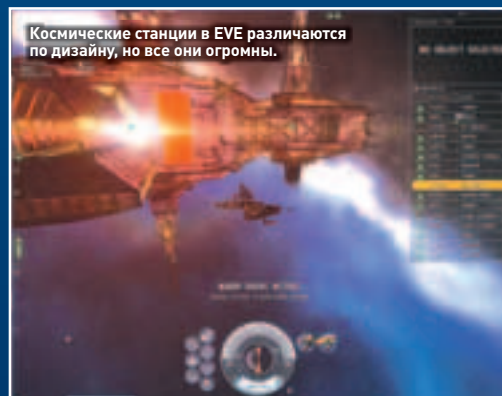
Чем вы занимаетесь в игре?

Мы с друзьями входим в небольшую корпорацию (так здесь называются гильдии), созданную специально для «своих» – с симпатичным логотипом и нормальным названием, а не в духе «Адских Ангелов Апокалипсиса», как это обычно бывает. Для нас EVE – что-то вроде общего хобби. Занимаемся чем попало. Воюем, копаем, торгуем, строим... Все подряд.

Игра не мешает другим вашим делам?

Тут мы подходим ко второй причине, по которой я остался в EVE, не удержавшись ни в одной другой онлайн-игре, – детище CCP не пожирает время. В ней больше ценится умение принимать правильные решения, а не «залипать» перед монитором на двадцать часов в сутки. Все нужные команды можно отдавать за считанные секунды с помощью ноутбука (игра отлично оптимизирована под лэптопы). К счастью, в семье мое маленькое увлечение никого не беспокоит. **PCG**

Владимир Рыжков:
«Умному человеку достаточно пары часов в день, чтобы получить от EVE удовольствие».



ФАНТАСТИКА ДА И ТОЛЬКО

ПОДБОРКА
SCI-FI MMORPG

Пятерка научно-фантастических онлайн-игр. **Anarchy Online**, **EVE Online**, **RF Online** – проекты, безусловно, достойные, но и они со временем наскучат. Заскучав, не спешите менять полюбившиеся бластеры, космолеты и нано-имплантаты на кольчугу и магию. В Сети есть еще немало хороших science-fiction (sci-fi) MMORPG.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "O-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 2002 года

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

1.8Gb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$9.95, триал 10 дней

ПЛЮСЫ

Атмосфера мрачного киберпанка, масса геймплейных возможностей.

МИНУСЫ

Обилие багов и глюков.

ИТОГО

Поклонникам sci-fi (и киберпанка в частности) стоит хотя бы попробовать.

Neocron 2.0

NG.NEOCRON.COM

«**The Matrix Online** встретила **EverQuest II**» – емкое определение, которым западные критики пригвоздили **Neocron**.

С первой ее роднит киберпанковый антураж, со второй – множество возможностей и излишне усложненный геймплей. Бойцы XXVIII века улучшают свои способности за счет дорогуших

имплантатов и наркотиков, рассекают улицы мрачных городов будущего на десятках транспортных средств (в основном это мотоциклы и различные ховертанки), стреляют друг в друга из лазерного, плазменного и огнестрельного оружия. В принципе неплохая игрушка, но в ней слишком много багов.



Без быстрой тачки в жестоком мире XXVIII века долго не протянешь.

ДАТА ВЫХОДА

Март 2005 года

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

7Gb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$14.99

ПЛЮСЫ

Slo-mo, восточные единоборства и киберпанк – за это мы любим «Матрицу».

МИНУСЫ

Мир игры кажется безжизненным.

ИТОГО

Посвящается фанатам одноименного фильма. Остальных вряд ли зацепит.

The Matrix Online

THEMATRIXONLINE.STATION.SONY.COM

The Matrix Online вышла в то время, когда мода на «Матрицу» еще не успела сойти на нет. Тем не менее проект потерпел фиаско – его не спасла ни оригинальная ролевая система (чего только стоят базовые классы – кодер, хакер и оперативник), ни зрелищные бои с применением восточных единоборств

и режима замедления времени. Причина – плохо продуманный игровой мир и крайне однообразные квесты. С тех пор как права на эту MMORPG перешли от тандема **Warner Brothers/SEGA** к **SOE**, она претерпела множество изменений. Как говорят старожилы онлайн-матрицы, в лучшую сторону.



Одними трюками сообщество игроков не удержишь.

ДАТА ВЫХОДА

Апрель 2006 года

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

43Mb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

\$5.95, триал 14 дней

ПЛЮСЫ

Полная свобода действий: твори, что душе угодно.

МИНУСЫ

Графическому движку не поможет даже серия пластических операций.

ИТОГО

Футуристическая онлайн-вселенная гигантских масштабов.

Rise: The Vieneo Provice

RISE.UNISTELLAR.COM

Первая альфа-версия **Rise** увидела свет в 2003 году и уже тогда удивила своим размахом. Не игра, а настоящая вселенная, занимающая 100 миллионов квадратных километров. Как и в аналогичных проектах вроде **There** или **Second Life**, здесь нет определенной цели. Игроки сами находят себе развле-

чения: исследуют гигантскую планету пешком, на транспорте или даже с орбиты, общаются, производят и продают виртуальные предметы (вплоть до промышленных комплексов), заключают альянсы, развязывают войны... Это, пожалуй, самый большой виртуальный мир, который нам пришлось видеть.



Если присмотришься с лупой, то, возможно, разглядишь логотип ATI. Product-placement в действии.

ДАТА ВЫХОДА

Январь 2003 года

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

1Gb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

ПЛЮСЫ

Хорошие перспективы, шанс заработать реальные деньги.

МИНУСЫ

Здесь надо много работать головой.

ИТОГО

Мир по ту сторону экрана – со своими правилами, законами и отлично развитой экономикой

Entropia Universe

WWW.ENTROPIAUNIVERSE.COM

Очередная онлайн-вселенная, а не игра. **Entropia Universe** хороша тем, что в ней можно заработать неплохие деньги. 10 местных тугриков обмениваются на 1 реальный доллар. Как их зарабатывать? Можно изготавливать пользующиеся спросом товары, покупать, а затем сдавать в аренду

землю; оказывать какие-либо услуги. Авторам схожей **Second Life** даже не снились суммы, которые крутятся в экономике EU. Это отличный способ совместить приятное с полезным – погрузиться в фантастический мир и заняться прибыльным бизнесом. Была бы голова на плечах и предпринимательская жилка.



А можно не связываться с бизнесом и просто отстреливать монстров в сказочных лесах.

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2004 года

РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА

72Mb

АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА

Отсутствует

ПЛЮСЫ

Все геймеры находятся в равных условиях.

МИНУСЫ

Жутковатая графика.

ИТОГО

Идеальный выбор для приверженцев честной игры.

Starport: Galactic Empires

WWW.STARPORTGAME.COM

Лучший выбор для тех, кому надоело в той или иной MMORPG наблюдать за «аристократизмом» геймеров-ветеранов. Благодаря некоторым ограничениям геймплея и разбивке игровых партий на двухнедельный срок все участники **Starport**: и старожилы, и зеленые новички – находятся в равных услови-

ях. Поверь, при таком подходе захватывать тысячи планет, бороздить просторы вселенной, добывать ресурсы и воевать куда комфортнее, чем в той же EVE Online. Еще один несомненный плюс проекта – проработанная физика, четко просчитывающая поведение объектов в космосе и на поверхности планет.



Starport: свобода, равенство, братство.

ФЛЭШ-МАРМЕЛАД

5 игр,
которые
подсластят
твою жизнь



Хочешь покататься на горном велосипеде? А поучаствовать в смертельной битве мармеладных конфет? Может быть, тебе по душе обустройство таинственного острова, загадкам которого позавидуют герои сериала «Остаться в живых»? Если на все вопросы ты ответил утвердительно, значит, готов к знакомству с лучшими флэшками ноября. Не мешай!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

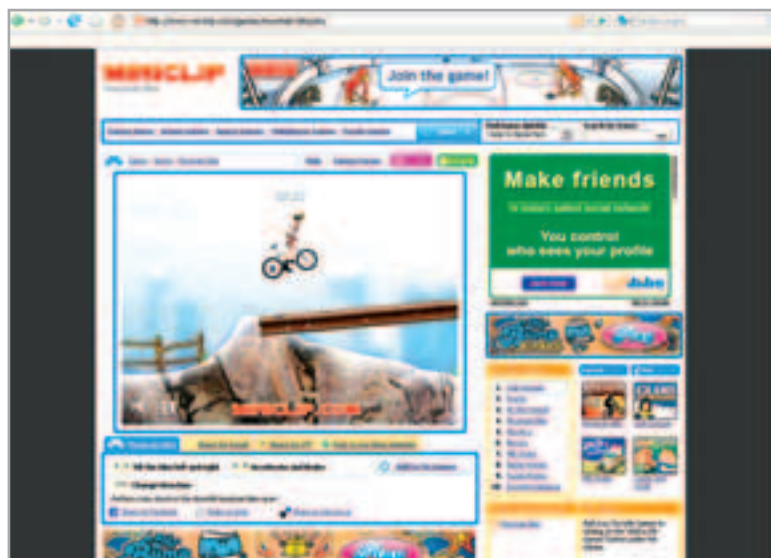
MOUNTAIN BIKE

WWW.MINICLIP.COM/GAMES/MOUNTAIN-BIKE/EN

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	942 KB
ОЦЕНКА	4.0

Если тебе нравится горный велосипед, но ты боишься оседлать его, не пропусти **Mountain Bike**. Эта симпатичная двумерная флэш-аркада создана с большой любовью к экстремальным видам спорта. Начни с режима тренировки: научись выполнять кувырки в воздухе, лихие развороты и прочие кульбиты, а уж потом приступай к прохождению головокружительных уровней. Управление «завязано» на стрелках клавиатуры: вверх – ускорение, вниз – тормоз, вправо и влево – наклоны в

соответствующие стороны. Если во время прыжка или падения ты нажмешь пробел, велосипедист резво развернет свой байк на 180 градусов. При прохождении Mountain Bike нет ограничения на количество попыток. Зато есть таймер, и если ты не успел завершить уровень в определенный промежуток времени, придется начинать его заново. А поскольку игра реалистична и разбить велик проще, чем съесть конфету, будь готов к действительно серьезному испытанию!



В Mountain Bike ты не свернешь себе шею...

THROW ME

WWW.NEWGROUNDS.COM/PORTAL/VIEW/399898

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1656 KB
ОЦЕНКА	4.0

Все мы отлично помним игру про снежного человека, который отменным ударом отправлял в полет несчастного пингвина. В свое время эта флэш-забава парализовала работу многих офисов. А недавно увидел свет ее клон под названием **Throw Me**. Твоя задача в этой игре – как можно дальше и выше забросить непонятное существо, напоминающее Капитошку из старого мультика. Бросок осуществляется при помощи мышки; перед тем как отпустить глазастую неведому зверушку, следует нажать пробел.

В отличие от вышеупомянутой флэшки про йети Throw Me – довольно долгая игра. Мало того что хороший бросок выводит «Капитошку» чуть ли не на орбиту Земли, так еще и в полете нередко встречаются всевозможные «ускорители». Это может быть кран с железным шаром, которым сносят дома, или облака. Необходимо вовремя нажать пробел, и путешествие незамедлительно продолжится. В итоге ждать приземления можно минут пять, а то и больше – зависит от твоего мастерства.



Говорят, некоторые улетали на 500 тысяч километров.

GROW ISLAND

SHINGAKUNET.COM/SPECIAL/10054301/0285/INDEX.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	2100 KB
ОЦЕНКА	5.0

Наконец-то вышла следующая игра из серии головоломок **Grow**, создаваемой талантливым японским флэш-дизайнером, скрывающимся под псевдонимом **Eyez**. Называется она **Grow Island** и, подобно предшественницам, обладает непередаваемым шармом и чувством стиля. Действие игры разворачивается на небольшом острове, который тебе предстоит обустроить. Доступно несколько технологий: архитектура, электричество, ландшафтный дизайн, химия и т.д. Надо выбирать их

по очереди, наблюдать происходящее на экране и делать выводы. В **Grow Island** царит пусть и своеобразная, но железная логика, и, анализируя причинно-следственные связи, ты наверняка сообразишь, как превратить пустынный островок в цветущий рай, где ездят автомобили, летают ракеты, а жители отдыхают в парке аттракционов. Поверь, игра почти совершенна. Небольшая подсказка: начни с изучения ее механики, и дело пойдет намного легче.



А сейчас человечки будут размножаться...

JELLY BATTLE

WWW.JELLYBATTLE.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1472 KB
ОЦЕНКА	5.0

Спасибо компании **Logitech** за то, что она рекламирует себя при помощи таких замечательных развлечений, как **Jelly Battle**. Видно, что в игру вложили немало денег и усилий. Эта многопользовательская пошаговая экшен-стратегия напоминает **Worms**. Играть предстоит за мармеладную конфетку в виде человечка, сражающуюся – ты не поверишь! – с тремя другими мармеладками. Боевые действия разворачиваются на небольшом поле, разделенном на квадраты. При помощи мышки выби-

раешь клетку – пункт следования своего героя. Все четыре соперника перемещаются одновременно. Поле усыпано всевозможным оружием, пауэр-апами, аптечками, а также минами. Удачно приземлившись, ты можешь вызвать самолет с нападком или спровоцировать мощную взрывную волну, прошить ряд квадратов лазерным лучом или сбросить наковальню на голову мармеладных врагов. Игра рассчитана на четырех участников и по накалу страстей не уступает **Battlefield 2142**.



Игроки в Jelly Battle получают 20-процентную скидку на продукты Logitech.

AVALANCHE

WWW.THEGAMEHOMEPAGE.COM/PLAY/AVALANCHE

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	844 KB
ОЦЕНКА	5.0

Берегись – с неба падают огромные разноцветные кубы! Единственный способ не быть раздавленным – карабкаться вверх в надежде, что когда-нибудь ужасный кубопад прекратится! И не мешкай: как назло, началось наводнение. Вода прибывает с космической скоростью. Если будешь долго думать, куда прыгать, рискуешь утонуть. Так что лезь, лезь вверх! Две проблемы, один путь к спасению – это **Avalanche**. В ней нужно много и быстро прыгать, в последний момент выскаль-

зывать из-под падающих кубов и думать лишь о том, как забраться повыше. Управление осуществляется при помощи стрелок клавиатуры. **Avalanche** бесконечна – рано или поздно ты ошибешься, и безымянный герой окажется раздавлен или утонет. Сомневаемся, что ты оставишь игру после первой попытки. Скорее всего, ты не заметишь, как пролетят первые полчаса, а затем – и полдня. Рекорд редакции Правильного в **Avalanche** составляет 770 футов. Сможешь побить?



«Герой» игры – белый прямоугольник.

НА СВОЕЙ ВОЛНЕ

Геймерское интернет-радио



В позапрошлом номере мы писали про сайты с роликами из игр, сегодня под наш пристальный взгляд попали геймерские интернет-радиостанции. Одни вещают в обычном стриминговом формате, другие – через подкасты, но пользоваться каждым из ресурсов одинаково удобно. Ты можешь слушать последние новости из мира виртуальных развлечений на компьютере, КПК и даже mp3-плеере.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ОТРАДА АНИМЕШНИКОВ

WWW.VGAMP.COM

Разнообразие	2.0
Наполнение	3.0
Удобство	4.0
Общая оценка	3.0

Это ресурс со стриминговым вещанием – потоковой передачей звука в реальном времени. Прослушивать вещание станции (доступны варианты 24, 56 и 128 Кб/с) можно через один из наиболее популярных аудиопроигрывателей: Java Player, Winamp, Real Player, Windows Media Player. Быстро, удобно, легко, вот только эфир оставляет желать лучшего. Текстовых передач нет – только музыка. Чувствуется, что команду авторов сайта со-

ставляют большие поклонники аниме и просто японских игр. С огромной долей вероятности ты наткнешься на треки из **Final Fantasy**, **Disgaea**, **Xenosaga** и других консольных хитов. Хотя, к счастью, встречаются и мелодии, более знакомые уху писишника: например, из игр серии **Silent Hill**. Каждый день проигрываются одни и те же альбомы, но, поскольку их в базе ресурса насчитывается почти сотня, грех жаловаться на скудность репертуара.



Фанаты VGAMP могут купить одежду с символикой сайта через интернет-магазин.

ИГРОВОЙ ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК

WWW.EVILAVATARRADIO.COM

Разнообразие	4.0
Наполнение	3.0
Удобство	4.0
Общая оценка	3.5

Evil Avatar Radio – проект популярного геймерского блога **evilavatar.com**. Новые подкасты появляются примерно раз в неделю: авторы обсуждают современные хиты и последние новости игровой индустрии, разбавляя серьезные аналитические беседы шутками, а порой и откровенным стебом. Немало внимания также уделяется комиксам (как игровым, так и обычным), хотя, на мой взгляд, наибольший интерес представляют

интервью с игроделами, рубрики Gaming Confessions и The Two-Minute Hate. В первой редакция «Злого Аватара» доискивается многочисленных тайн и секретов разработчиков, а во второй слушателям предоставляется право попасть в эфир и высказаться на любые волнующие их темы – даже не связанные с миром виртуальных развлечений. Итог – оригинальное и непредсказуемое шоу, правда, чересчур короткое.



Тематические подкасты рассортированы по категориям.

НЕ ТОЛЬКО ИГРЫ

ORANGELOUNGERADIO.COM

Разнообразие 4.5
Наполнение 4.0
Удобство 3.0
Общая оценка 4.0

В 2005 году **Orange Lounge Radio** заслужило звание лучшего геймерского подкаста. Музыка из игр, множество тематических ток-шоу и программ продолжают радовать поклонников этого ресурса до сих пор. От конкурентов его выгодно отличает более свободный и естественный подход к обозреваемым темам. Видно, что авторы – не аутичные фрики, а нормальные люди, живущие насыщенной жизнью. Кроме того, в эфире

нередко обсуждаются фильмы, музыкальные направления, телепередачи, звезды эстрады и многие другие вещи, не связанные с играми. В этом вся соль: геймеры общаются на «негеймерские» темы. Получается здорово. Больше всего нам понравилась передача Club OLR: диджеи радиостанции микшируют популярные саундтреки с клубными и танцевальными транскomпозициями. Такой эксклюзив ты больше нигде не услышишь!



Обсудить материалы радиостанции (и не только их) можно в специальном блоге.

ОТ СОВЕТСКОГО ИНФОРМБЮРО

WWW.GAMELAND.RU/KURSOR

Разнообразие 4.0
Наполнение 4.0
Удобство 4.0
Общая оценка 4.0

Если ты регулярно посещаешь www.gameland.ru, то наверняка знаешь, что с весны 2007 года мы обзавелись собственным подкастом. Свежие выпуски появляются раз в несколько дней: благодаря такому графику до слушателей своевременно доходит самая актуальная информация. Разумеется, эфир ведется на русском языке, так что если ты не силен в басурманских наречиях, «Курсор» – твой выбор. Помимо традиционных

новостей, аналитики, обзоров есть спецматериалы. Например, последние выпуски были посвящены юбилею локализованной версии **EverQuest II** и недавно отгремевшему **GameX** (не пропусти полный отчет в этом номере!). Словом, в первую очередь наши мастера обозревают темы, особенно волнующие отечественных геймеров. Время от времени появляются тематические подкасты – ведущие прикольно отвечают на вопросы слушателей.



Новые выпуски «Курсора» появляются регулярно.

ВСЕ ОБО ВСЕМ

WWW.ALLGAMES.COM

Разнообразие 5.0
Наполнение 5.0
Удобство 4.0
Общая оценка 4.5

AllGames.com – игровой портал, создатели которого делают ставку на современные способы распространения информации. Например, периодические подкасты и радиостанции, вещающие в режиме 24/7. Те же Evil Avatar и Orange Lounge Radio, хоть и считаются независимыми ресурсами, формально входят в сеть вещания All Games (как и пятнадцать других геймерских интернет-радиостанций). Тем не менее главная волна этого

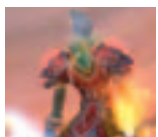
медиагиганта даст сто очков вперед конкурентам и своим «дочерним» проектам. Гигабайты разнообразнейшей игровой музыки, десятки шоу и эксклюзивных материалов льются из плеера All Games, не умолкая ни на минуту. Еще бы – у истоков сайта стоит легендарный **Скот Рубин** (Scott Rubin), один из создателей G4tv – крупнейшего в мире геймерского телеканала, который обрел бешеную популярность именно во времена Рубина.



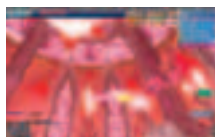
AllGames – целая сеть радиостанций, но наибольшую ценность представляет основная «волна».



WORLD OF WARCRAFT ГЕНДЕРНЫЙ ВОПРОС



**СТАТУС МАЧО-ТРОЛЛЬ
TORICK**



**ДИСЛОКАЦИЯ
ВЕСЬ МИР**

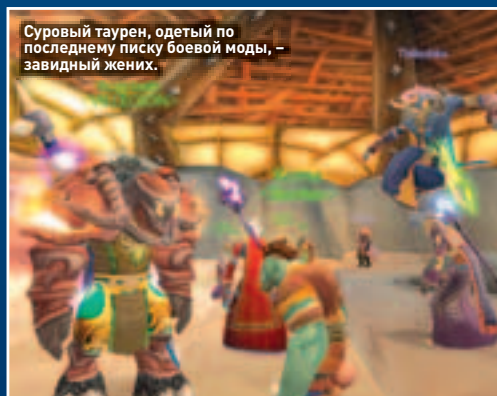
Женщины – существа удивительные. Они укоряют нас за нездоровую тягу к компьютерным играм, однако сами нередко ныряют с головой в виртуальные миры, вместо того чтобы вытаскивать своих благоверных из этой трясины. Точной статистикой не владею, но представительниц прекрасного пола в World of Warcraft немало: и молоденьких, и зрелых. Например, недавно на большую московскую сходку фэнов WoW приехала очаровательная варлок шестидесяти с лишним лет.

Информации о гендерном соотношении игроков в WoW нет, наверное, даже у Blizzard. Не всегда учетная запись регистрируется на реальное имя (только в Южной Корее пользователи Ragnarok Online обязаны вводить паспортные данные. – Прим. ред.). Исходя из собственного опыта общения с геймершами, ответственно заявляю: персонажи женщин, как правило, размещены на аккаунтах их мужей, приятелей, друзей – словом, тех, кто подсадил их на виртуальную иглу. Самостоятельно в Азерот они приходят крайне редко. Исходя из этого, можно смело развеять миф о том, что в онлайн-игре якобы легко познакомиться с какой-нибудь девчонкой для серьезных отношений. Наличие спутника жизни, согласись, – существенное препятствие.

ЖЕНСКАЯ ЛОГИКА

Чем же так привлекает женщин искусственный, нарисованный мирок, в котором постоянно воюют фэнтезийные твари? Как ни странно, тем же, чем и нас. Это возможность хотя бы на время от-

влечься от реальности или просто скоротать скучный вечер (а чтобы оных у наших милых дам не было, не забывайте проявлять заботу и внимание, господа. – Прим. ред.). Реже встречается другой расклад: девушка, видя, что ее парень никак не может оторваться от монитора, сама покупает игру и ныряет в виртуальность вслед за ним. Раньше бы сказали: «хоть на край света», а сейчас – «в дебри онлайна». Подавляющее большинство девушек в MMORPG просто развлекаются. Ими движут не амбиции, а чувство собственного комфорта – когда в «зазеркалье» их кто-то мягко направляет. Тем не менее они легко вживаются в роль и ответственно подходят к несложным задачам, будь то командная игра на арене или коротенький рейд. Когда же приходится излишне напрягаться, связываться с неприятной, но необходимой рутинной, например, тренировками в PvP или длительным фармингом, многих фемин (особенно самых юных – школьниц и студенток) как ветром сдувает. Они обычно не задерживаются в серьезных гильдиях, где в первую очередь требуется дисциплини-





рованность и организованность. Их безалаберное отношение к игре лишний раз доказывает, что доверять женщине следует очень и очень осторожно. Нет, я вовсе не такой женофоб, как может показаться. Иначе бы я не вспомнил о последней, самой редкой категории геймерш – ответственных до мозга костей и не чурающихся взваливать на себя груз обязанностей: от ведения какой-нибудь простой статистической таблицы рейда до управления целой гильдией. Знакомый психолог (тоже заядлый фэн WoW) выдал следующее: это, мол, своего рода сублимация материнского инстинкта. Логично, если учесть, что подобным девушкам в среднем двадцать четыре – двадцать шесть лет – самый что ни на есть «детородный» возраст.

ПО ОБЕ СТОРОНЫ МОНИТОРА

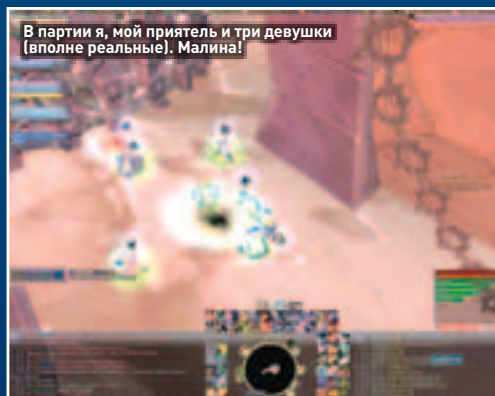
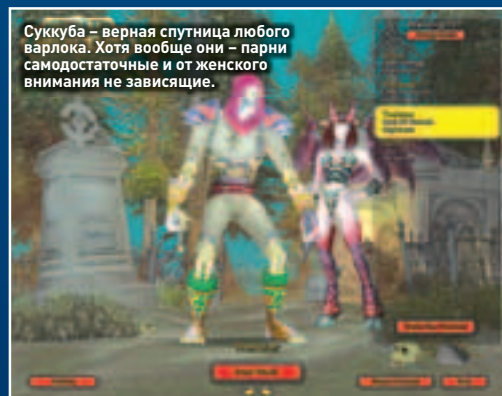
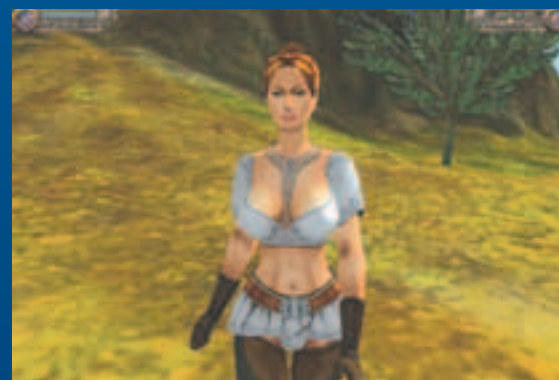
Реальные взаимоотношения полов, проявляясь в игре, нередко влекут за собой удивительные происшествия, которые обсуждаются с куда большим интересом, нежели очередное рейдовое приключение. Так, одна романтично настроенная австралийка тридцати лет от роду влюбилась в некоего гражданина США. Их сблизили совместные приключения и за-

душевные беседы в *World of Warcraft*. Она даже прилетела в гости к своему избраннику. Увы, ужин при свечах не состоялся: прямо в аэропорту девушку арестовала полиция, ведь ее возлюбленному было всего семнадцать лет, что по американским законам приравнивается к совращению малолетних (между тем они даже не успели увидеться!). Впрочем, большой резонанс вызвала другая история. Через три месяца после выхода *The Burning Crusade* некая девушка разместила в Сети свою фотографию и текст следующего содержания: «Привет, мне нужно 5000 золотых, чтобы купить летающего эпического грифона. Взамен вы сможете покататься на мне». Шокированная общественность, обвинения в проституции, около 100 тысяч комментариев на профильных форумах и, вероятно, удачная ночь для меркантильной девушки. Через день она повесила объявление о том, что покупатель нашелся.

Да, в WoW встречаются разные женщины. Далеко не каждая сможет остановить на лету дракона или войти в горящий Tempest Keep, но ведь не это главное, верно? Главное, что с ними никогда не соскучишься! **PC6**

НЕ ВАРКРАФТОМ ЕДИНЫМ

Времена, когда среди пользователей интернета было 90% мужчин и 10% женщин (статистика начала 90-х годов), канули в прошлое. Девушки с удовольствием вливаются в Сеть, а оттуда переходят и в онлайн-игры. Отечественные геймерши, как правило, увлекаются браузерными ролевками (Торик истину глаголет; даже моя бывшая жена, скептически относящаяся к любым формам виртуальных развлечений, в свое время провела почти все лето за одной популярной игрой в духе «Бойцовского клуба». – Прим. ред.), хотя поклонниц настоящих, клиентских MMORPG тоже хватает. И они также иногда ввязываются в щекотливые истории вроде описанной выше. Так, полтора года назад на форуме игры «Сфера» появилось гневное сообщение от некоей девушки, утверждавшей, что ей предлагали ценный предмет в обмен на постельные утехы. Она, мол, дура, согласилась, а обещанного так и не получила... Ее заявление вмиг стало самой обсуждаемой темой форума.





Gaerthel – один из мини-боссов The Great Barrow и первое серьезное испытание для нашей группы.



Sambrog – главный босс The Great Barrow. Обладает крепким для своего уровня здоровьем (более 14 000) и призывает на помощь призраков.

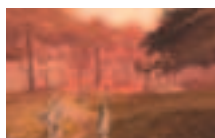
THE LORD OF THE RINGS ONLINE: ИСТОРИЯ ОДНОГО ХОББИТА

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ. В NORTH DOWNS И ОБРАТНО

Две недели скитаний по унылым просторам Пустынных земель жутко утомили меня. Во что бы то ни стало я решил бежать в Северные Увалы. Да, там полно орков, а на болотах у Форноста героев поджидают серьезные опасности. Однако где риск, там и приключения, которых так не хватало в последнее время.



СТАТУС BURGLAR DRAE-LEN, 30-Й УРОВЕНЬ



ДИСЛОКАЦИЯ SNOW-BOURN, LONE LANDS, AGAMAUR

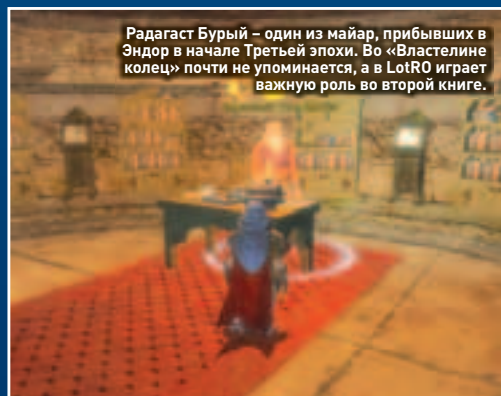
ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Совесть не позволяла мне отправиться на север до тех пор, пока в Пустынных землях не будут выполнены все квесты. Я успел осилить основную часть заданий, но до некоторых просто не доходили руки или они раньше представлялись чересчур сложными. Как, например, поручение расправиться с пауками в Nain Enidh, разбитое на три этапа. Первый заключался в уничтожении самых крупных «именных» пауков, второй – в разорении их гнезд, а для окончания третьего требовалось убить пару десятков восьмилпых. Отправившись к логову насекомых втроем, мы без проблем победили гигантских пауков. И хотя некоторые миссии все-таки оказались мне не по зубам, было решено вернуться к ним позднее.

НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Путь в Северные Увалы лежал через Брыль, где мне удалось найти братство (так в мире LotRO называются группы героев. – Прим. ред.), которое направлялось в The Great Barrow – одно из первых больших подземелий в игре. Проходить его в одиночку нереально, тогда как для слаженной

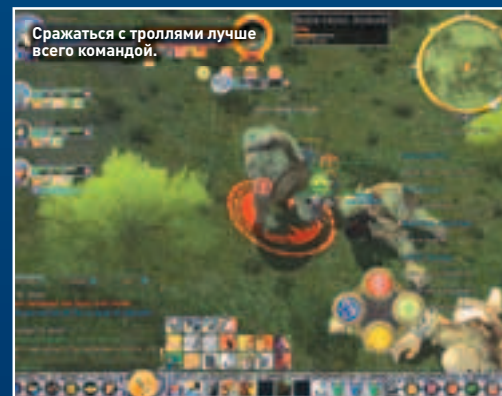
команды эта задача вполне по силам. Спокойно миновал Упокоища, мы спустились в катакомбы. Как всегда, требовалось вырезать орды нежити, добраться до боссов и собрать все квестовые предметы. Вроде все просто, если бы не одно «но» – враги попадались в основном элитные. Справиться с одним таким монстром не составит труда, однако выстоять против двоих-троих уже проблематично. К счастью, некоторые классы персонажей способны временно нейтрелизовать противников. Например, мой воришка умеет загадывать загадки: некоторое время супостат просто стоит на месте и ничего не делает. Видимо, действительно думает над ответом, как бы глупо это ни звучало по отношению к зомби и гулям. Впрочем, враг моментально выходит из ступора, стоит только его атаковать. Сложнее всех приходится менестрелю, чьи баллады не усыпляют, а, напротив, привлекают внимание. Чародей-приманка часто гибнет, но это не беда, ведь ватага монстров начинает гоняться за «наживкой», забывая про остальных участников группы. Полтора часа – и территория полностью зачи-



Радагаст Бурый – один из майар, прибывших в Эндор в начале Третьей эпохи. Во «Властелине колец» почти не упоминается, а в LotRO играет важную роль во второй книге.



Тролли в игре канонические: огромные, сильные и глупые.



Сражаться с троллями лучше всего командой.



Дуэль между двумя персонажами. Редкое событие для LoTRO: почему-то большинство героев предпочитают изводить монстров или просто мирно болтать.



Вид на разоренный Trestlebridge. Враги сожгли родную хату!

щена. Я вернулся в Брыль, забрал положенную награду и двинулся по тракту на север.

НА СЕВЕР!

В небольшом городке Trestlebridge, расположенном на юге Северных Увалов, я сразу же заметил сожженные и разоренные дома. Виной всему орки, которые постоянно устраивают набеги на мирные поселения в этом заснеженном краю. Разумеется, основная часть квестов так или иначе связана с истреблением зеленокожих: начиная с просьб местных жителей вернуть украденные вещи и заканчивая серьезными заданиями вроде убийства предводителей орков. Последние обитают в Nan Wathren, и идти в те края нужно только с группой – соваться одному смертельно опасно. Хотя однажды мне удалось пробраться незамеченным через орочьи земли и выйти у эльфийского поселения Meluinen. Восточнее расположены болота Taur Gon Waith, где обосновались тролли. Неподалеку находится Esteldin (Эстелдин) – крупнейшее поселение Северных Увалов. Еще севернее, в горах, расположен Othrikar (Отрикар) – город гномов. Он терпит набеги не толь-

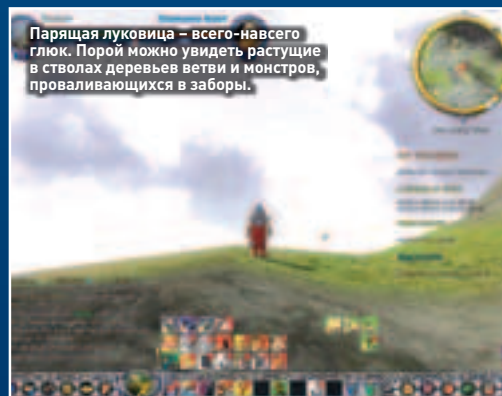
ко диких животных, но и враждебного клана Dourhand. Впоследствии оказалось, что здешние птицы и гномы-агрессоры действуют заодно. Приручив пернатых, они следили за гномами Отрикара и устраивали саботаж. Пришлось собрать группу товарищей и расправиться с хищными пташками, предварительно уничтожив их охрану.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПУСТЫННЫЕ ЗЕМЛИ

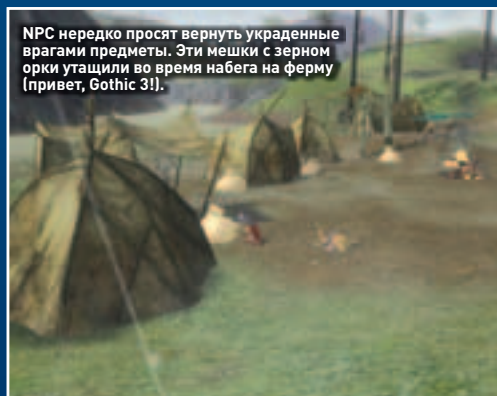
Завершив все задания в Северных Увалах, я вернулся в Пустынные земли, чтобы завершить все тамошние поручения. Как отмечалось в предыдущих дневниках, эта зона расположена к северо-востоку от Ост Гурута и отлично подходит для персонажей двадцать восьмого – тридцать второго уровней. Путешественников ждет большой выбор групповых квестов, даже просто так пройти инстанс Garth Agarwen очень интересно, но невероятно сложно. Первый поход в те края закончился раньше, чем мы предполагали: превосходящие силы противника уничтожили нашу группу еще на подступах. Наверняка мой хоббит-вор отправится туда вновь, но позже. **PCG**

СДЕЛАЙ САМ

Создание предметов в The Lord of the Rings Online очень похоже на крафтинг World of Warcraft. Разве что при работе необходимо постоянно стоять у станка (как, скажем, в EverQuest II. – Прим. ред.). В остальном порядок действий тот же: сбор ресурсов, обычные и редкие одноразовые рецепты, ограниченное количество компонентов. Но есть и существенное отличие: набрав опыт, необходимый для изготовления вещей следующего уровня, ты получаешь возможность стать мастером в текущем. Например, прокачавшись с Apprentice до Journeyman, реально заработать ранг Master Apprentice, изготовив еще сколько-то предметов уровня Apprentice. Чем хорош мастер? С некоей долей вероятности у него получаются более качественные вещи.



Парящая луковца – всего-навсего глюк. Порой можно увидеть растущие в стволах деревьев ветви и монстров, проваливающихся в заборы.



NPC нередко просят вернуть украденные врагами предметы. Эти мешки с зерном орки утащили во время набега на ферму (привет, Gothic 3!).

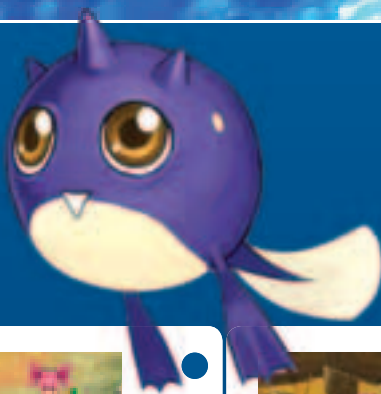


Приближаемся к лагерю гномов-агрессоров.



ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА, ГЛАВА 3



**СТАТУС ЗНАХАРКА
ФИЛЛИС, 40-Й
УРОВЕНЬ**



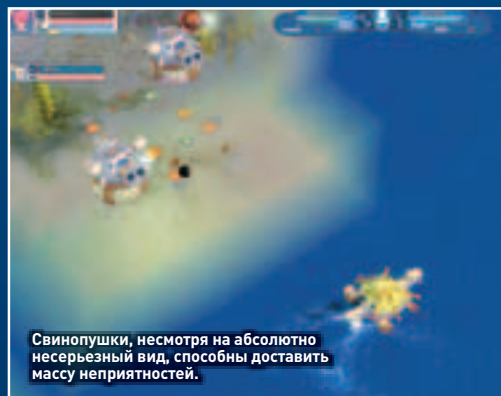
**ДИСЛОКАЦИЯ МАГИЧЕС-
КИЙ ОКЕАН, ЗАТЕРЯН-
НЫЙ ГОРОД**

В «Пиратии», как и в абсолютном большинстве онлайн-овых игр, скорость прокачки персонажа обратно пропорциональна уровню его развития. Если первую десятку мне удалось осилить за день, то продвижение с тридцатого до сорокового уровня заняло уже пару недель. Но оно того стоило: достижение «среднего возраста» открыло дорогу в подземелья. Их обитатели – крупные боссы – готовы разорвать любого, кто позарится на их сундуки с сокровищами.

БОЛЬШЕ ОБЩАЙТЕСЬ!

Очередное путешествие по стране «Пиратии» ознаменовалось знаком-

ством с мореплавателем тридцать пятого уровня в порту Шайтана. Памятуя о своих прошлых неудачах на морском поприще, я рассказал ему, что недавно по собственной глупости лишился корабля – забыл дозаправиться и затонул вместе с грузом на борту. Собеседник обрадовал меня – оказывается, погибшее судно подлежит восстановлению (просим прощения у наших читателей за ошибочное освещение этого аспекта в обзоре игры в № 08 (44). – *Прим. ред.*). Всего за 1000 внутриигровых тугриков торговец кораблями не только поднимет со дна любое плавсредство, но и отремонтирует его, а также заправит топливом. Кроме того, я узнал об одном весьма полезном хинте. Выполнив задание на далеком



Свинопушки, несмотря на абсолютно несерьезный вид, способны доставить массу неприятностей.



Подольше посижу – побольше наловлю, побольше наловлю – много денег соберу!



Рыба сгодится и в качестве топлива для корабля.



острове, гораздо выгоднее сознательно погибнуть в неравном бою с каким-нибудь диким лангутом, дабы потом мгновенно воскреснуть прямо в городе. Таким образом ты избавишь себя от длительного и нудного возвращения в родной порт и сэкономишь массу времени. Конечно, не все коту масленица – тебя оштрафуют на некоторое количество опыта, но персонажи до сорок пятого уровня эту утрату почти не заметят.

Мой совет: больше общайся. Далеко не все можно узнать из подсказок, описаний квестов или сообщений NPC. Многие полезные сведения есть только у опытных игроков. Не стесняйся задавать вопросы – комьюнити в «Пиратии» очень дружелюбное.

НАЛОГ НА ПИРАТСТВО

У портовой кассы я загрузил на восстановленное судно товары из магазинчика менеджера морской коммерции. Там же выяснилось, что я занимаюсь бизнесом в неблагоприятном статусе новичка. Во-первых, начинающим торговцам позволено покупать лишь самые простые и дешевые вещи. Во-вторых, они облагаются грабительским 30-процент-

ным налогом с прибыли. Хочешь вести дела на более выгодных условиях – изволь успешно осуществить несколько десятков перевозок, чтобы заработать повышение по коммерческой службе. Налог уменьшается пропорционально твоему статусу, и уже средний уровень навыка морской торговли снижает налог на 20 процентов.

Наполнив трюм ящиками с волшебным эликсиром и ожерельями, я в компании товарища – профессионального мореплавателя – отправился на Остров канареек. По словам бывалых, маршрут Шайтан – Остров канареек – самый короткий и спокойный путь от столицы до ближайшего торгового порта. На нем редко встречаются сильные монстры, поэтому он практически безопасен. Кстати, путешествуя по морю, следует помнить, что у корабля есть своя собственная шкала опыта, которая не зависит от степени прокачки персонажа. Судно необходимо развивать отдельно: побеждать морских чудовищ и наматывать на винт сотни миль пиксельных волн.

Возле острова на нас обрушился шквал пушечных ядер – местные жители не слишком гостеприимны. От тако-

ОСТРОВ СОКРОВИЩ

В «Пиратии» есть бонусная зона – Остров сокровищ. Добраться до нее можно через специальный портал. О том, когда и на какое время он открывается, ничего не известно, однако старожилы поговаривают, что путь на остров открыт для персонажа любого уровня. Эта территория – сущий эдем: там покоятся горы золота и залежи руды, растут никем не охраняемые ценные деревья. И главное – совсем нет монстров! Вокруг райского местечка плавают немереное количество рыбы, а на дне тамошних морей лежат затонувшие корабли, которые буквально ломятся от сундуков с сокровищами. Чтобы отыскать их, необходимо сначала добыть карту, которая, подобно кощейей смерти, хранится в ларце внутри большого и очень опасного монстра. Босс, в свою очередь, прячется в подземелье – ведущий в него портал открывается только на пару часов в сутки.



го пламенного «приветствия» мы с напарником чуть не схлопотали предсмертную икоту, но, слава богам, все обошлось. На берегу тоже пришлось держать ухо востро, дабы воинственные туземцы не лишили нас головы. Отбившись от нападающих, мы отыскали нужного торговца, сбаврили ему товары (разумеется, по завышенной цене) и сразу же притаранили партию колокольчиков. Не смеяся, эти безделушки пользуются неплохим спросом. Удивительно, что в игре нет традиционных китайских клетчатых баулов – незаменимого атрибута любого азиатского рынка! Они пришлось бы кстати, учитывая популярность морской коммерции в здешних краях.

ЛОВИСЬ, РЫБКА, БОЛЬШАЯ И МАЛЕНЬКАЯ

На обратном пути нас подгонял шальной ветер. Однако даже он не отбил у нас желания встать на якорь и немножко порыбачить. Если хочешь выловить из морской пучины не только дырвявые башмаки и обломки бревен, но и что-то действительно ценное, необходимо еще при постройке корабля обзавестись хорошим неводом и овладеть соответствующим навыком. Выполнение этих нехитрых условий дает возможность добывать рыбу и готовить сашими (как вариант – сасими, ударение на второй слог; национальное японское блюдо, которое готовят из филе разнообразных сортов рыб. – *Прим. ред.*). Сашими попадают прямо в инвентарь героя, а цельные тушки – в трюм корабля. Рыба – ликвидный товар в морской торговле, а используется в качестве... топлива для судна! Такими темпами хитроумные китайцы совершат великую энергетическую революцию: нефтяные вышки будут закрыты за ненадобностью, прави-

тельства стран, олигархи и арабские шейхи оккупируют всевозможные водоемы ради добычи тамошних обитателей. Бензоколонки канут в прошлое, зато у магазинов а-ля «Дары моря» или «Океан» выстроятся огромные автомобильные очереди... Впрочем, мы отвлеклись. Пиктограмму навыка рыбной ловли я для пущего удобства перенес на панель быстрых клавиш.

ДЕТИ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Из общего чата я узнал, что в Магическом океане время от времени открывается портал в инстанс «Затерянный город». У каждого инстанса «Пиратии» есть не только собственное название, но и четкий режим работы. Например, вход в Затерянный город открыт для всех желающих в течение шестидесяти минут каждые три часа. Вместе с напарником мы двинулись в указанное место (быстро сориентироваться помог радар), обнаружили портал-воронку прямо посреди моря и устремились в неведомое. Нашему взору предстал разрушенный город, немного похожий на родной Шайтан. Невдалеке от главного входа мы обнаружили сундук, охраняемый нежитью, и принялись за работу. Сосед отвлекал противников, а я пытался отпереть чертов ящик, используя свой посох и заклинание «Призрачная стрела». Минут через десять сундук открылся, и из него выпали три чудо-коробки. В них была спрятана добротная, но, к несчастью, проклятая одежда. Ее можно нацепить на себя, однако ее уникальные характеристики станут доступны только после снятия порчи. Для этого необходимы руны, которые выпадают из скелетов-боссов. Покрошив в костяную муку означенных монстров и собрав руны, мы принялись за главно-

го противника – Рыцаря смерти. Его имя оказалось говорящим – встреча с самым главным злым инстансом обернулась для нас быстрой и бесславной гибелью. Потерпев фиаско, мы с одноклассником отправились зализывать раны в Шайтан... **PC6**



Морская коммерция – очень прибыльное дело.



Цветущая сакура... Просто красивый скриншот, не правда ли?



Любовная лодка разбилась о быт...

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 Slim (RUS)	Nintendo Game Cube Super Mario Smash Football	Xbox 360 Premium
4680 р.	4030 р.	12740 р.
		
PSP Slim & Lite Base Pack Black (mod.2004)	PlayStation 3 Starter Pack (PS3 + 2 Sixaxis + Resistance + Motorstorm)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
6890 р.	20800 р.	9620 р.

Играй
просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный выбор компьютерных игр
- ★ Игры для всех современных приставок
- ★ Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция



Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Intel покупает Havok

Корпорация **Intel** объявила, что достигла договоренности о приобретении компании **Havok**. Последняя стала известна благодаря разработке одноименного физического движка, широко используемого в современных играх. Будучи кросс-платформенным, Havok отвечает за физику в таких проектах, как **BioShock**, **Stranglehold**, **Halo 2**, **Halo 3**, **Half-Life 2**, **Crackdown** и **Motorstorm**, а также в десятках других. Можно предположить, что это приобретение связано с желанием Intel облегчить разработчикам игр переход на создаваемый чип под кодовым именем **Larrabee**, который будет представлять собой симбиоз CPU и GPU. Учитывая выдающиеся достижения Havok в реализации физических движков на графических процессорах **AMD** и **NVIDIA**, а также огромную популярность, это можно считать серьезной заявкой на лидерство в следующем поколении игрового железа. Вполне возможно, что мы увидим результаты проекта Larrabee не только в PC, но и на консолях, которые придут на смену PS3 и Xbox 360.



Марс атакует!

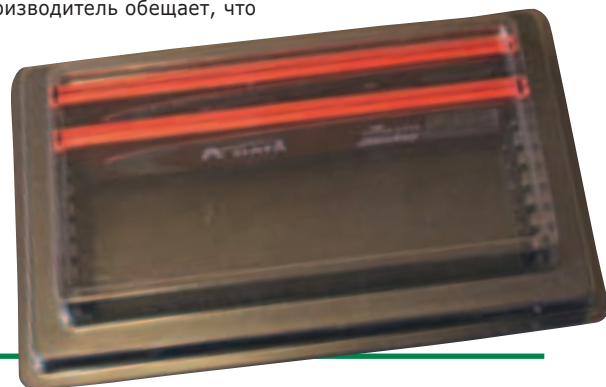
Компания **FOXCONN** официально объявила о выпуске материнской платы **MARS** из новой продуктовой линейки **Quantum Force**, которая ориентирована на любителей погоняться за мегагерцами. Задолго до начала производства инженерный образец платы был опробован оверклокером **mICKEYmOUSE** – в тесте **3DMark'05 Hall of Fame** ему удалось занять восьмую строчку в мировом рейтинге.

Микропрограмма **Gladiator BIOS** имеет достаточно широкий диапазон значений напряжения и продвинутую конфигурацию таймингов памяти. Сама же новинка базируется на чипсете **Intel P35**. Частота системной шины составляет 575 МГц (2.3 ГГц) – с начальной версией BIOS и со стандартным воздушным охлаждением. Плата поддерживает все процессоры Intel с частотой FSB до 1333 МГц. Поддерживается DDR2-память – до 1066 МГц. Для любителей систем из двух видеокарт **MARS** дает возможность их установки, правда, один из слотов PCI-E работает только в режиме x4. Помимо этого материнская плата обладает шестью портами SATA II, одним eSATA и PATA, 12 USB-портами и Firewire. Меломаны будут рады наличию 7.1-канального звука (разумеется, колонки необходимо купить дополнительно). **MARS** появится в продаже в начале сентября 2007 года. Ориентировочная розничная цена составляет \$230.



Быстрая DDR2-память от AData

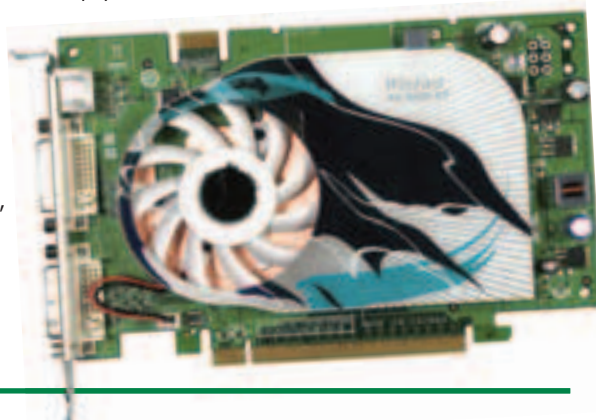
Шустрых модулей памяти для геймеров в **AData** никогда не делали. А если и делали, то не привлекали к тому большого внимания общественности. На днях же компания решила опровергнуть это мнение, анонсировав DDR2-модули с частотой работы 1200 МГц (PC2-9600) и таймингами 5-5-5-15. Их рабочее напряжение находится в пределах от 1.35 до 1.40 В. Производитель обещает, что на рынок поступят следующие решения: набор из двух модулей по 512 Мбайт и по 1 Гбайту каждый. Ни точная дата начала поставок, ни ориентировочная цена не называются.



Играй в тишине и прохладе!

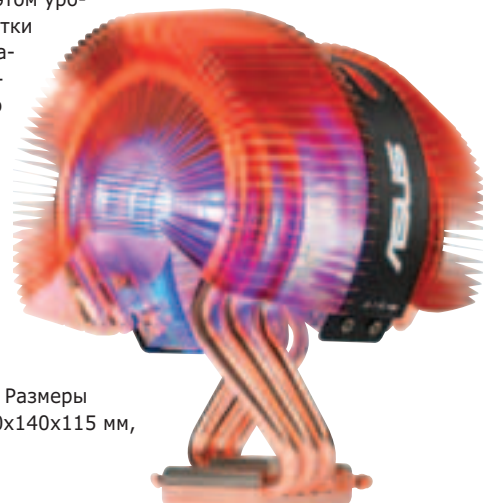
К продаже готовится новая игровая карточка **WinFast PX8600 GT TDH 512MB**. Особый акцент производитель делает на то, что в новинке применена фирменная система охлаждения. Инновационный кулер обеспечивает температуру графического процессора на 15 °C ниже номинала и при этом работает практически бесшумно.

Плата несет на своем борту 512 Мбайт 128-битной GDDR2-памяти с частотой работы 800 МГц (ядро – 540 МГц). **WinFast PX8600 GT TDH** поддерживает технологии **NVIDIA PureVideo**, **HDCP**, **SLI** и полностью совместима с операционной системой **Windows Vista**.



Тише воды, ниже травы

Новый **Silent Knight II**, по заявлениям производителя, на 100% выполнен из меди, а основание и радиатор соединены шестью тепловыми трубками. Максимальная скорость вращения вентилятора равна 2300 оборотам в минуту, при этом уровень шума не превышает отметки 25 дБ. Кулер спроектирован таким образом, чтобы поток воздуха был направлен не только на радиатор, но и на модули регуляции напряжения процессора (voltage regulation modules, VRM), работа которых существенно влияет на стабильность всей системы в целом. Такой шаг позволяет уменьшить температуру VRM на 10–15 градусов. Новинка поддерживает практически все современные процессоры. Размеры **Silent Knight II** составляют 110x140x115 мм, а его вес равен 610 г.



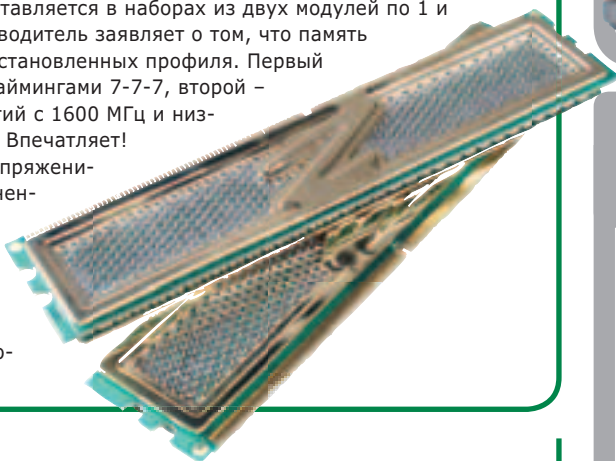
В ожидании 8700 GTS

Стало известно, что в ноябре 2007 года NVIDIA собирается анонсировать видеокарты серии **8700 GTS** на базе графического процессора G92. Из основных его особенностей можно выделить 65-нанометровый техпроцесс и шину памяти в 256 бит. Память для этих видеокарт будет производить **Hynix** или **Qimonda**. Время ее отклика равно 1 нс, а максимальная частота 1000 МГц. Возможные объемы: 256 или 512 Мбайт. От этого будет зависеть и их цена: \$199 в первом случае и \$249 – во втором. Кроме того, ожидается, что новинки будут работать в режиме **Hybrid SLI**, а также поддерживать SLI из трех компонентов.



XMP против EPP

Новинка **Intel** набор системной логики X38 поддерживает технологию **XMP** (*Extreme Memory Profiles*). По сути это аналог NVIDIA EPPx – набор параметров для работы оперативной памяти в разных режимах. Скажем, в разогнанном и номинальном. Анонсированная память **OCZ DDR3 PC3-12800 XMP-Ready** как раз поддерживает XMP! Она поставляется в наборах из двух модулей по 1 и 2 Гбайта каждый. Производитель заявляет о том, что память хранит в себе три предустановленных профиля. Первый – с частотой 1333 МГц и таймингами 7-7-7, второй – 1600 МГц и 8-8-8, а третий с 1600 МГц и низкой латентностью 7-6-6. Впечатляет! Планки работают под напряжением 1.95 В, имеют пожизненную гарантию от **OCZ** и охлаждаются с помощью фирменных радиаторов **Titanium Z3 XTC Heatspreaders**. Ни цена, ни дата выхода не общаются.



Управлятор

Ребята из **A4 Tech** придумали клавиатуру для любителей игр и ценителей чая/кофе/пива (нужное подчеркнуть). Ее название **X7-G100**. С играми все понятно: дизайн можно видеть на фото. Клавиши WASD немного увеличены в размерах и прорезинены. В комплекте с новинкой идут четыре съемные накладки с описаниями действий кнопок под определенные игры (например, есть для **Counter-Strike**).

А вот с напитками могут возникнуть определенные вопросы. Спешим их развеять: по заявлениям производителя, X7-G100 полностью водонепроницаема, поэтому случайно разлитый бокал алкоголя или чашка кофе никак не повлияют на прохождение очередного игрового уровня. А теперь самое главное – цена. Она равна всего \$10.5!



Долой провода!

Накануне **ViewSonic** анонсировала линейку проекторов нового поколения: **PJ1168**, **PJ862**, **PJ678**, **PJ568** и **PJ258**. Особое внимание производитель уделяет модели **PJ678**, которая подключается к источнику изображения без проводов. Правда, для этого придется дополнительно докупать шлюз **WPG-150**. Без него подключать проектор придется через аналоговый **PC-VGA** и цифровой вход **DVI-I** с поддержкой **HDCP**. Есть даже возможность подключения двух источников одновременно – скажем, компьютера и DVD-проигрывателя. Также есть входы для композитного, S-Video и компонентного сигналов, а дополнительный разъем выхода **VGA** позволяет видеть проектируемое изображение на внешнем дисплее.

В проекторе **PJ862** аналогично осуществлена возможность подключения двух и более компьютеров одновременно, а также добавления любого другого источника видеосигнала. Разрешающая способность новинки равна 1024x768 точек. Минимальное расстояние до экрана 0.9 м, а максимальное – 11 м. На корпусе есть USB-порт для подключения мыши. Ресурс лампы, по словам производителя, равен 2000 часам (3000 – в режиме Eco mode). Вес устройства 4 кг.



Охранно-пожарные возможности простых модемов

Этой осенью в продаже появились не просто новые модемы **ZyXEL**! Это новые устройства семейства **Absolute ADSL**. В линейку девайсов, построенных на этой платформе, войдут как минимум четыре модели: модемы **P660RT2/RU2** (RU2 в отличие от RT2 имеет USB-порт), а также интернет-центры **P660HT2/HTW2**. Со временем последние два придут на смену нынешним без индекса 2. Интереснейшей особенностью новинок стала возможность смены диапазонов работы (**Annex A** и **Annex B**). Теперь ADSL-модем можно использовать как на простых телефонных линиях, так и на линиях с охранно-пожарной сигнализацией. И для этого не придется покупать специальную версию, достаточно перенастроить подключение.



Много Звукa

Тест акустики формата 5.1



ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

CREATIVE INSPIRE T6100
EDIFIER X750
SVEN SPS 870
LOGITECH X-540
AVE C100
JETBALLANCE JB-632

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Тестирование акустики и оценка ее звуковых качеств производились посредством слуховых органов сотрудников тестовой лаборатории. На тестовых моделях воспроизводились музыкальные композиции различных жанров, включая классику (для определения чистоты высоких частот), джаз (для оценки средних частот) и тяжелый рок (для определения качества баса). Такой нехитрый метод позволил нам произвести оценку на субъективном уровне. Для более грамотного тестирования понадобится серьезная аппаратура, однако стоит учесть, что мы выбираем колонки для игровой станции и деликатные нюансы не будут слышны в пылу игры. Пользователь просто не обратит на них внимания.

Покупая колонки для своего компьютера, пользователь в первую очередь определяется с классом. Фактически можно взять либо стандартную пару 2.0, либо категорию 2.1 – колонки с сабвуфером, либо полноценный набор 5.1, чтобы можно было не только в игры играть, но и фильмы смотреть. В принципе выбор зависит от покупателя и его потребностей. В этом обзоре мы рассмотрим колонки последнего формата. Однако не будем касаться очень дорогих моделей. В расчет взят средний класс устройств.

ПЕРЕДАЧА АУДИОДАННЫХ

Многие игровые платформы поддерживают многоканальный звук. Правильный подход к организации звука позволит не только получить удовольствие от кино и игр, но и насладиться музыкальными композициями на должном уровне. Для начала следует представить схему формирования сигнала относительно персонального компьютера. Цифровой поток с жесткого диска, внешнего носителя (оптический диск, флешка и т.п.) передается на системную плату, которая, говоря примитивным языком, ретранслирует его на звуковую подсистему. Здесь сигнал преобразуется из цифровой формы в аналоговую и пускается на средство вывода – колонки

или наушники. Важно отметить, что качество выходного звучания зависит только от аудиокарты и акустической системы! Таким образом, смена другого элемента ПК, будь то процессор или видеокарта, не повлияет на результат. Комната, в которой находится система (речь идет именно о колонках), придает выходному потоку некоторую обработку, то же самое можно сказать о расположении динамиков в помещении. Однако и здесь многое зависит от пользователя.

ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

Первое, о чем нужно позаботиться при организации домашнего кинотеатра или игровой аудиосистемы через ПК, – это звуковая карта.

Следует обозначить цель – для каких нужд приобретается устройство? Если ваша задача лишь услышать фоновое звучание через дешевые колонки за \$3, то качественная звуковая конфигурация просто не к месту. Все достоинства высококлассной платы не будут заметны из-за низкопробной акустики. Здесь достаточно встроенного кодека, которым оснащаются большинство настольных платформ и ноутбуков. Однако интегрированный звук оказывает отрицательное влияние на производительность в играх. В результате геймеру приличная подсистема просто необходима. Следует разделить весь ассортимент звуковых карточек на три категории: универсальные, игровые и профес-

\$70

AVE C100



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	45 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	5x5 Вт
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	20 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	65 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	45–18 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF

За прошлый год российская компания **AVE** значительно расширила ассортимент своих продуктов. Основной спектр устройств адресован рынку мультимедийной акустики для ПК. Представленный комплект отличается от многих моделей в нашем обзоре в первую очередь внешним видом. Стильные панели из MDF, оформленные под темное дерево, хорошего качества черный пластик с серебристыми клавишами – все это понравится эстетам. Причем есть различные цветовые решения. Труба фазоинвертора вынесена на лицевую панель сабвуфера. Отметим, что с помощью него звук усиливается, но получается несколько инерционным. Уровень баса можно было бы для более четкого звучания отрегулировать с помощью ручки подстройки. Сам 5-дюймовый динамик сабвуфера встроен в боковую панель регулировочно-усилительного модуля. В остальном звучание достаточно плотное, без искажений. Порадовали и высокие частоты. Для прослушивания музыки набор **AVE C100** вряд ли подойдет, а вот любители игр и кино останутся довольны.

сиональные. Подробно о последнем классе мы говорить не будем, тем более что для любителей игр они не имеют особой ценности. Стоит учесть, что рядовой геймер требует от звуковой карты реализации объемного звучания, простоты эксплуатации, обширных возможностей коммутации, а также поддержки интересных программных решений. Удовлетворить потребности любителей интерактивных развлечений и позволить пользователю работать со звуком смогла лишь компания **Creative**. На сегодняшний день продукты серии X-Fi являются самым разумным выходом из положения, поскольку более интересных решений с точки зрения качества и универсальности рынок предложить не может. Однако монополизация рождает

свои собственные законы – за самый дешевый комплект придется выложить порядка \$150. Набор с внешним модулем для регулировки параметров обойдется в \$300 и более. Поддержку эффектов EAX можно получить и на более старых моделях типа **Creative Audigy** – они и стоят будут дешевле. Отметим также, что звуковые платы не устаревают – они просто развиваются. Так что, купив модель предыдущей серии, вы получаете качественный звук, но без дополнительных примочек и бонусов. Отдельного внимания заслуживают внешние аудиокарты. Нередко бывает так, что портативный компьютер – единственная система в доме. Получить и от этого ПК достойное звучание можно, приобретя внешний зву-

\$85

CREATIVE INSPIRE T6100



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	76 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	4x8 Вт (тыловые + фронтальные), 18 Вт (центральный)
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	26 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	65 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	40–20 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF, пластик

В первую очередь отметим высокую мощность системы. Например, сабвуфер может выдавать честные 26 Вт, а центральная колонка рассчитана на 18 Вт. В оформлении комплекта использован в основном пластик – этим объясняется его невысокая цена. Из MDF собран корпус усилительного блока, который управляется с помощью проводного пульта. Не самое удобное решение, скажем прямо. На нем же предусмотрен линейный вход и выход на наушники. Помимо этого пользователь может отрегулировать громкость баса. Из прочих недостатков отметим наличие внешнего адаптера питания – производитель не стал оснащать усилитель этим элементом. Кому-то он может помешать при расстановке колонок. Несмотря на высокую мощность, при максимальной громкости отмечаются призвуки и помехи в сабвуфере, что нельзя считать большим недостатком, учитывая цену набора **Creative Inspire T6100**. Понравилось нам звучание на средних частотах – как игровые эти колонки могут сослужить хорошую службу.

ковой адаптер. Производители предлагают как USB-, так и PCMCIA-варианты. В данном случае качественные устройства найти не так сложно. Неплохие аудиокарты выпускают компании **Terratec**, **E-Mu**, **M-Audio** и также **Creative**. Большинство из них делают платы с поддержкой многоканального звучания. Выложить за такую карточку придется от \$50 до \$300 в зависимости от марки и модели устройства.

НА ЧТО СЛЕДУЕТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ПРИ ВЫБОРЕ

Акустические системы являются вторым ключевым звеном в любой аудиоконфигурации. Предлагаемые комплекты могут характеризоваться как типом звукового распределения (5.1, 2.1 и т.п.), так и способом рас-

положения (напольные, настольные). Однако основная цель у всех наборов одна – обеспечить максимально корректный выходной сигнал. За всю историю существования и развития акустических систем конструкция самих динамиков практически не претерпела изменений. Динамические головки выглядят как и прежде, современные технологии позволяют лишь сделать их более долговечными и снизить стоимость процесса изготовления. На качество звучания в должной мере влияет акустическое оформление динамика или, как его еще называют, динамической головки. Акустически разгруженное оформление подразумевает тот факт, что колебание диффузора ограничивается жесткостью подвеса. При выбо-

\$110



EDIFIER X750



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	58 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	4x7 Вт (тыловые + фронтальные), 12 Вт (центральный)
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	18 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	85 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	42-20 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF, пластик

Весьма интересный комплект акустики от компании **Edifier** попал к нам в лабораторию. Не так часто приходится работать с колонками данной фирмы, и впечатление от них всегда положительное. Вот и на этот раз разочаровываться не пришлось. Комплект **Edifier X750** не претендует на статус высококлассного набора, однако свою стоимость отрабатывает полностью. Сабвуфер изготовлен из традиционного MDF. Следует обратить внимание, что сам динамик вынесен в сторону слушателя, а труба фазоинвертора оказалась на правой стороне. Таким образом, модуль можно устанавливать вплотную к стене, не боясь испортить звучание. Сателлиты также сделаны из MDF – пластик использован исключительно для оформительских целей. Несмотря на указанные характеристики, мощность системы поразила – при этом на полной громкости ни бас, ни высокие тона не зашумлялись. Звук выдавался в первозданной чистоте. Помогает достичь грамотного результата и дополнительная настройка параметров. Отметим еще раз невысокую цену данного набора как основное достоинство.

ре сабвуфера следует обратить внимание не на громкость, а на качество воспроизведения баса. Опираясь, конечно же, стоит на личные предпочтения, но важно помнить и о его основной задаче – достоверном воспроизведении всего диапазона НЧ-сигнала. В идеале колонки должны быть оснащены корпусом из плотного материала. Лучше всего подходит обычное дерево, но большинство бюджетных моделей собраны с использованием декорированного MDF (прессованные опилки). Колонки из природного материала стоят достаточно дорого, так что при недостаточном бюджете подойдет и фибролит. Следует также обратить внимание на толщину панелей. Слишком тонкие стенки отрицательно влияют на качество звучания.

ХАРАКТЕРИСТИКИ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ

Колонки, как было сказано ранее, являются финальным звеном на пути преобразования цифрового сигнала в звуковой. Отличать их можно как по методу применения (студийные, концертные, киноверсии, трансляционные), так и по принципу работы (электростатические или электродинамические). Также классификация может производиться по основным параметрам: мощность, диапазон частот и прочие особенности. Укажем основные радиотехнические параметры, которые учитываются при производстве всех без исключения акустических систем.

Мощность. В данном случае речь идет о номинальной мощности конкретной системы. Обычно под



\$150



JETBALLANCE JB-632



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	58 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	4x7 Вт (тыловые + фронтальные), 12 Вт (центральный)
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	18 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	85 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	40-20 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF, пластик

Еще один набор, заслуживший наше шумное одобрение, изготовлен известной многим пользователям компанией **Jetballance**. Комплект **Jetballance JB-632** привлечет в первую очередь любителей строгих и конструктивных решений. В данном случае мы имеем приличных размеров усилительный блок с контрольной панелью и небольшим и малоинформативным экраном, а также пять динамиков. Корпуса для всех элементов сделаны из MDF. На усилительном модуле труба фазоинвертора выведена на фронт. Что интересно, басового динамика нет вообще. Но нас поразила чистота баса и его отображение. И высокие частоты не подкачали – им вполне хватает чистоты и звучности. Сателлиты заключены в прямоугольные корпуса и снабжены неразъемным кабелем приличной длины. В принципе колонки можно легко разнести по углам комнаты среднего размера. Высокочастотные головки имеют диаметр диффузора 1 дюйм, среднечастотные – 3 дюйма. Отверстий для подвеса сателлитов на стену нет, но в комплекте поставляются два монтажных приспособления с шурупами.

этим параметром подразумевается электрическая мощность, при которой нелинейные искажения громкоговорителя не превышают требуемых для заданного типа или технологического формата.

Соппротивление. Этот фактор учитывает активное электрическое сопротивление при заданной мощности.

Частотный диапазон. Здесь все более или менее понятно. Обычно производители указывают с некоторой погрешностью диапазон воспроизводимых акустической системой частот – от низких до высоких.

Коэффициент полезного действия. КПД немаловажен при производстве звуковоспроизводящих

систем. Подразумевается процентное соотношение приложенной электрической мощности и получаемой акустической мощности на заданной полосе частот. Чем КПД ближе к 100%, тем лучше. Естественно, 100% – это идеал, которого добиться невозможно.

Существует также большое количество параметров (неравномерность частотной характеристики звукового давления, коэффициент нелинейных искажений), которые также важны, однако для обычного пользователя при выборе домашней акустики не играют большой роли.

СТАВИМ И ПОДКЛЮЧАЕМ ПРАВИЛЬНО

Основной принцип расстановки колонок 5.1 состоит в том, что



\$95

SVEN SPS-870



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	90 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	5x13 Вт
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	25 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	80 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	50-20 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF, пластик

Очень компактная акустика от **SVEN**. В комплекте помимо четырех дизайнерских пластиковых колонок предусмотрен сабвуфер и отдельно вынесенный эргономичный контрольный блок. Управлять настройками можно как с усилителя, так и беспроводного пульта ДУ. Лицевые панели – с отделкой под матовый алюминий. Подключаются все элементы посредством стандартных тюльпанов RCA. Корпус сабвуфера не заглушен. Производитель предусмотрел внутри небольшой кусок синтепона, который, впрочем, особой роли не играет. Кабели соединены с сателлитами и сабвуфером намертво, так что при желании заменить их не получится. Зато есть возможность подключить наушники. Динамик выведен на фронт, а труба фазоинвертора – на боковую панель. Колонки имеют пластиковую подставку, которая является продолжением корпуса. Отрегулировать направление звукового потока, увы, не получится. Звучание нам понравилось, хотя налицо ориентация в сторону декоративной акустики. Сабвуфер – превосходен. Средние и высокие частоты – на четыре с минусом. Однако за такие деньги **SVEN SPS-870** просто идеальный вариант.



\$120

LOGITECH X-540



ОБЩАЯ МОЩНОСТЬ КОМПЛЕКТА	70 Вт RMS
МОЩНОСТЬ САТЕЛЛИТОВ	4x7.4 Вт (тыловые + фронтальные), 15.4 Вт (центральный)
МОЩНОСТЬ САБВУФЕРА	25 Вт
СООТНОШЕНИЕ СИГНАЛ/ШУМ	80 дБ
ЧАСТОТНЫЙ ДИАПАЗОН	40-20 000 Гц
МАТЕРИАЛ	MDF, пластик

Добротный декоративный комплект от **Logitech** подойдет для оформления небольшой по размерам комнаты. Пластиковые сателлиты практически не отличаются друг от друга – исключение составляет центральная колонка. В данном случае предусмотрен динамик больших размеров и мощности. Мало того, фронтальный сателлит можно установить прямо на LCD-дисплее с помощью специального крепления. Отметим, что многим наборам не хватает такой специфической вещи. Очень часто центральный динамик просто некуда деть. Система **Logitech X 540** оснащена проводным пультом управления. С помощью него можно регулировать общую громкость, мощность басов. Также существует поддержка фирменной технологии Logitech Matrix, которая разделяет обычный стереопоток на пять каналов. Весьма неплохо при тестировании показал себя этот набор, однако на широкий диапазон применения он явно не рассчитан. Если высокие и низкие частоты воспроизводятся приемлемо, то глубина звучания сильно страдает из-за средних. Даже длительная настройка не дала серьезных результатов.

звуковой поток должен быть направлен непосредственно на слушателя. Обладателям маленькой комнаты, возможно, следует отказаться от идеи приобретения 5.1-системы и ограничиться качественными трифониками (набором 2.1). Если повесить полки на уровне ушей невозможно, то найдите хорошие напольные подставки. При последующей расстановке следует поэкспериментировать. Скажем больше – нужно уделить целый день подстройке купленной системы. Вы должны слышать каждый элемент в отдельности, ведь если вы приобрели конфигурацию 5.1, значит, вам нужен именно объемный звук. И не важно – игровой или мультимедийный.

Сабвуфер можно установить по своему усмотрению – важно на слух определить оптимальное место для НЧ-элемента. Из-за возможных вибраций не рекомендуем ставить его на стол. Учитывайте и вывод трубы фазоинвертора. Она не должна утыкаться в стену. Что касается подключения, то менять соединительные кабели недорогого комплекта не стоит. Это будет дорогим и бессмысленным занятием, если только длины проводов достаточно для того, чтобы раскидать колонки по периметру помещения. Более дорогие наборы акустики можно снабдить высококлассными соединительными кабелями, но большой отдачи от них не ждите.

Изменения будут минимальными, и простому человеку трудно их заметить. Однако если желание поменять провода все-таки возникло, то проще всего посмотреть, какими кабелями соединены колонки, и приобрести точно такие же, но нужной длины. В данном случае вам могут понадобиться провода двух типов: микрофонные (две жилы с общей экранировкой) и инструментальные (с одной жилой). Микрофонные провода используют для подключения по интерфейсу RCA или моно-jack. Инструментальными кабелями производится коммутация всего оборудования (усилителей, микшера, динамиков). Стоят такие шнуры около \$1 за метр. **PCG**

Многие пользователи не могут понять обозначений, которые производители указывают в паспортах акустических систем. Очень часто после значения параметра мощности стоит аббревиатура **RMS** (например, 25 Вт RMS). Она говорит о том, что акустика может длительное время работать при подведении сигнала мощностью 25 Вт без повреждения динамических головок. Для стандартных мультимедийных наборов следует учитывать 10-процентную поправку – на указанной мощности большинство акустических систем будут звучать с шумами, искажениями и призвуками. Естественно, для каждой колонки в отдельности указывается свое значение мощности. Некоторые производители делают все четыре сателлита одинаковой мощности. Лучше, если фронтальный элемент мощнее тыловых и боковых колонок.

Cooler Master Cosmos RC-100

НА ВЕКА

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Компания **Cooler Master** не оставила рынок компьютерных корпусов. Она подтвердила свое намерение и дальше выпускать качественные решения. Системный корпус *Cooler Master Cosmos RC-100* совсем недавно поступил на российский рынок. Поразить он может не только качественным дизайном, но и реализацией интереснейших нововведений, а также качеством исполнения.

СТЕНКИ И КРЕПЛЕНИЯ

Что касается стенок, то производитель предусмотрел полностью их безвинтовое крепление. С помощью специального рычажка, расположенного на задней стенке, дверца отбрасывается вбок. Сама стенка покрыта шумопоглощающим материалом. Диски и приводы также могут фиксироваться с помощью специальных пластиковых кнопочных зажимов. Отметим, что такой метод фиксации запатентован компанией Cooler Master и используется в корпусах только этой марки.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ ДЛЯ ПРИВODOB 5.25"

5

КОЛИЧЕСТВО ВНЕШНИХ 3.5"

1

КОЛИЧЕСТВО ВНУТРЕННИХ 3.5"

6

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

E-ATX, ATX

БЛОК ПИТАНИЯ

Без блока питания

ВЕНТИЛЯТОРЫ

4x120 мм (17 дБА)

ВНЕШНИЕ ПОРТЫ

4 x USB2.0, 1 x IEEE1394 (Firewire), 1 x eSATA, микрофон, наушники

РАЗМЕРЫ

598x266x628 мм

ВЕС

16.9 кг

ВНЕШНИЙ ВИД

Агрегат оснащен четырьмя стальными ручками, две из которых играют роль подставки, а еще две служат для переноски. Хотя вряд ли кто-то захочет передвигать такую машину из угла в угол. Лицевая панель прикрыта дверцей с пластиковыми накладками. При желании пользователь может убрать ее совсем – корпус не потеряет своего шарма. За дверцей находятся пять выводов для внешних приводов и одно отверстие для устройств в форм-факторе 3.5" – дисковод, фанбаса или карт-ридера.

В АНФАС

Кнопки управления расположены в верхней части корпуса. Здесь же предусмотрены четыре порта *USB*, *Firewire* и *e-SATA*, не говоря уже о традиционных аудиовыходах. Обычно производители прикрывают контрольные элементы какой-либо панелькой или дверцей, но производитель решил оставить их незащищенными. Мол, так лучше и куда удобнее! Логично было бы поместить сюда и окошко для ИК-порта, но его там нет. Впрочем, не беда – все равно ИК-приемник пришлось бы докупать отдельно.

ВНУТРИ

Блок питания находится фактически на дне корпуса. Отдельного внимания заслуживают металлические корзинки под жесткие диски. Это исключительно удобные приспособления, если винчестеры постоянно извлекаются из компьютера. Поражает обилие вентиляторов – их четыре. Каждый из них выполнен в форм-факторе 120 мм. Вентилятор в верхней части корпуса работает за счет авторотации. Стоит также обратить внимание на подвижный воздуховод, в котором может быть установлен кулер для обдува видеокарты.

ВЕС И РАЗМЕРЫ

Габариты, как и вес, прямо скажем, не маленькие. Корпус весит 16.9 кг, а при размерах 598x266x628 мм ему понадобится достаточно много пространства. Вряд ли подобный агрегат окажется на столе. Такой вес обусловлен тем, что боковые и фронтальные стенки Cooler Master Cosmos сделаны именно из алюминия, а не из стали. Из стали сделан только каркас. Естественно, пластмассовые детали тоже имеются, но здесь было использовано действительно очень много металла.



Logitech MX Air

ПОЛЕТ ШМЕЛЯ

УПРАВЛЕНИЕ ПРИКОСНОВЕНИЕМ

На столе *MX Air* ведет себя как обычная мышь – резво скользит по поверхности, щелкает кнопками и потрескивает сенсорным колесиком. Форма ее, правда, необычна, но руке удобно. Причем весьма! Сенсор у *MX Air* лазерный, он включается, как только манипулятор попадает на стол. Если ее поднять, оптика отключается, дабы сэкономить заряд батарей. Скорость работы мышки в среднем соответствует частоте опроса USB-порта (125 МГц). Надо сказать, что с увеличением частоты значительно легче прицеливаться в играх. Мышь передает больше данных в компьютер, а потому пропускает меньше пикселей на экране при быстром перемещении манипулятора.

НАСКОЛЬКО ЭТО УДОБНО?

Новая мышь необычайно хороша! В качестве домашней утвари практически незаменима – черный лакированный пластик, металлический корпус, причудливо вытянутая форма и футуристическая подсветка кнопок. Да и цена соответствующая. Пользоваться же ей по назначению забавно. Наиболее очевидное применение – управление медиаплеером. Можно также попробовать поиграть в шутеры, используя *MX Air* в качестве пистолета. В весьма занимательное, но не более.

ПИТАЕМСЯ ПРАВИЛЬНО

Беспроводная связь между мышкой и компьютером поддерживается благодаря миниатюрному USB-адаптеру. Почему в качестве связующего протокола не используется *Bluetooth*, сказать трудно. Что ни говори, а в этом случае *MX Air* стал бы идеальным манипулятором для ноутбуков и мобильных ПК. Аккумулятор у мышки встроенный и несъемный. Подзаряжается он каждый раз, как попадает в крэлл-подставку. Индикатор заряда батареи находится в нижней части и загорается каждый раз в момент включения и начала подзарядки.

ЯЗЫК ЗНАКОВ И ЖЕСТОВ

Рожденный ползать летать не может. Как бы не так! Гироскоп позволяет улавливать даже малейшие движения, а встроенный микропроцессор обрабатывает сигнал и уберет непроизвольное дрожание. К слову, держать на весу мышку привычным образом удобно, да не совсем. Куда логичнее взять ее в руку как пульт ДУ, положив большой палец аккуратно на четыре центральные кнопки и сенсорную область скролла. Думаю, что в паре с *MX Air* будет удобно пользоваться утилитами, которые распознают знаки и выполненные в воздухе жесты.

СПЕЦИФИКАЦИИ

МОДЕЛЬ

MX Air

ИНТЕРФЕЙС

USB (беспроводной)

КОМПЛЕКТ

мышка, крэлл, адаптер питания, диск

с программным

обеспечением, лоскут

специальной ткани

для очистки мышки,

инструкция пользователя

СТОИМОСТЬ

\$210



железный FAQ



Друзья, вы просто не представляете, какое количество писем приходит к нам в редакцию. Тексты разного толка и содержания, но в основном нас просят помочь решить ту или иную проблему. В сегодняшнем выпуске я постараюсь уместить максимальное количество ваших вопросов и ответить на них наиболее полно.

Антон Большаков,
руководитель тестовой лаборатории



Здравствуйте! Раньше у меня был винчестер на 80 Гбайт (*Seagate ST3802110A IDE*). Со временем я купил еще два: *Seagate ST3250820A IDE* на 250 Гбайт и *Seagate ST3320620AS SATA-II* на 320 Гбайт. Но у меня только два IDE-кабеля, поэтому старый диск пришлось отключить. Вот тут-то все и началось! Материнская плата попросту не видит оптический привод DVD-ROM, а оба жестких диска отображаются напротив строк IDE Channel 0 Slave и IDE Channel 1 Slave. Раньше старый «винт» висел напротив IDE Channel 1 Master. Если все вернуть обратно, все работает (диск с интерфейсом SATA-II при этом оставляю!). Новые диски также без проблем заводятся у друга. Получается даже поставить Windows. Вот конфигурация моего компьютера: *Pentium D 920 (2.8@3.6 ГГц)*, *Gigabyte GA-945P-S3*, *Palit GF7600GS 512 Мбайт*, БП *Formula1 360W*. Помогите! Вся надежда только на вас.

Ваш постоянный читатель - \$T@LLKeR=-

Судя по всему, в системе возникает конфликт нового винчестера с интерфейсом IDE и оптическим приводом DVD – SATA ведь работает так или иначе, верно? Возникнуть это может только из-за того, что на новом жестком диске с IDE специальные перемычки установлены неправильным образом. Дело в том, что с их помощью можно перевести диск в режим Master или Slave. Первые соответствуют IDE Channel 0 Master, а второй – IDE Channel 0 Slave. Тебе необходимо перевести винчестер на IDE Channel 0 Master. Правильное положение перемычек (расположены вблизи разъема IDE на диске) для этого режима ты можешь посмотреть на этикетке «винта».

Такое положение перемычек на нашем диске свидетельствует о выбранном режиме Master



Привет! Нужна ли Windows Vista для игр с поддержкой DirectX 10, или же достаточно соответствующей видеокарты?

mZRKrd

Компания **Microsoft** уже неоднократно заявляла, что DirectX 10 предназначен только для Windows Vista и несовместим с предыдущими операционными системами. Между тем энтузиасты сумели портировать все необходимые библиотеки в Windows XP. Поэтому для игр с поддержкой DirectX 10 ставить новую ОС необязательно: главное – раздобыть дистрибутив. Искать его следует на нашем диске!



Подойдет ли жесткий диск с интерфейсом SATA-II на материнскую плату с поддержкой интерфейса SATA-I и чем отличается аналоговый вход VGA от цифрового DVI?

Руслан aka SP@UN

Интерфейс SATA-II имеет обратную совместимость по отношению к первому поколению дисков. Поэтому он подойдет, но будет работать со скоростью SATA-I. Разница между VGA и DVI заметна на глаз при высоких разрешениях. К примеру, на своем 22-дюймовом мониторе я замечаю горизонтальную рябь на экране. С подключением по DVI она пропадает. Однако через DVI нельзя включать нестандартные разрешения (в основном низкие). Так, я не могу видеть происходящее на экране в момент проверки диска перед загрузкой ОС.



Здравствуй, дорогая редакция Правильного! Чем отличается GDDR3-память от GDDR4-памяти? Надо ли мне приобретать руль с обратной отдачей, если я собираюсь играть в NFS: Pro Street, или для нее хватит обычного контроллера?

Иван Канин

GDDR4 (Graphics Double Data Rate 4) – это новое поколение графической памяти. Оно разрабатывалось компаниями **Samsung** и **Hynix** в сотрудничестве с **ATI**. По сути, это тот же DDR, но оптимизированный для установки на видеокарты. Работает новый тип памяти почти в два раза быстрее, чем GDDR3. Основные отличия GDDR4 от GDDR3: увеличенные номинальные частоты и сниженное энергопотребление.

Архитектура новинки изменилась не сильно, что значительно упрощает адаптацию существующих чипов и разработку будущих продуктов с поддержкой нового типа памяти. Первыми видеокартами с чипами GDDR4 на борту стали **ATI RADEON X1950 XTX**. Что же касается руля, то лучше взять с обратной отдачей – играть с ней куда интереснее, и ориентироваться лишь на одну-единственную игру, по-моему, неправильно.



Здравствуйте! В каждом разделе моего винчестера появилась папка WINFILE. Открыть или удалить ее не получается. Не подскажите, как с этим бороться?

Анвер

Это точно вирус! Практически безвреден. Вылечить компьютер можно любым современным антивирусом с обновленной базой. Если с антивирусом беда, рекомендую убить процесс MsTray (через Alt + Ctrl + Del) и удалить файл с таким же именем в папке Windows. Удачи!



Существуют AGP-видеокарты с поддержкой DirectX 10?

Михаил

Еще полгода назад производители говорили о возможности появления подобных адаптеров. Но на момент написания этих строк в продаже нет ни одной такой карты.



Здравствуй! Вот уже десять месяцев монитор периодически мерцает и показывает все в розовом цвете. Подключил монитор через DVI, стало лучше, но вскоре все опять стало плохо.

С уважением, Владимир

Владимир, у тебя сломался монитор, и с этим ничего уже не поделаешь! Подобным грешат старенькие ЭЛТ-мониторы – на ЖК такое встречается крайне редко.



Привет правильному журналу! В инструкции на материнскую плату Asus P5B Deluxe не сказано о поддержке Core 2 Quad и DDR-II PC8500. Правда, во многих журналах говорят, что эта плата работает и с таким процессором, и с такой памятью. Нужно ли для этого обновлять микропрограмму BIOS, или делать что-то еще?

Никита Мариненко

Твоя материнская плата поддерживает новый четырехъядерный процессор и память DDR-II PC8500. Но я бы настоятельно рекомендовал обновить BIOS до версии 1216. Найти ее можно на сайте производителя (www.asus.ru), а также на нашем диске.

В инструкциях довольно часто отсутствует информация о совместимости с PC8500. Это говорит о том, что производитель не гарантирует стабильную работу материнской платы с такими модулями. На практике же BIOS с легкостью выставляет нужную тактовую частоту по шине памяти и подбирает новые коэффициенты для системной шины FSB.

Здравствуйте. Моя дочь читает журнал «PC ИГРЫ». Ей скоро будет четырнадцать лет. На свой компьютер (Athlon 64 X2 4600+, работает под ОС FreeBSD 6.2) я ОС Windows устанавливать не буду, поэтому решили собрать ей личный компьютер. Процессор я выбрала Core 2 Duo E6600, видеокарту 8800GTS 640Mb. Посоветуйте, какую взять материнскую плату. Хотелось бы простую, надежную и не high-end. Разгонять процессор и память не собираюсь. Понравилась Intel DP35DP. У меня лет десять назад был компьютер с материнской платой Intel. Помню, качество было очень хорошее. Не будет ли длинная видеокарта (как 8800 Ultra) на Intel DP35DP упираться в оперативную память? По фотографии непонятно.

С уважением, Таня

В принципе можно купить и Intel DP35DP. Как вариант я бы обратил внимание на продукцию других компаний, если они позволят сэкономить пару десятков долларов. Например, **Gigabyte** или **MSI**. Что же до качества – выбирайте понравившуюся плату. Из-за заводского брака может погореть продукция любой марки, тут не угадаешь. По поводу длины видеокарты и оперативной памяти беспокоиться не следует. У 8800 Ultra куда больше шансов не влезть в корпус, нежели перекрыть установку DDR-модулей на плате с P35. Привет дочке!

Здравствуйте! Моему компьютеру уже пять лет. Помогите выбрать видеокарту, которая в ближайшие годы обеспечит достойную производительность в играх при максимальных настройках с разрешением 1024x768 точек. Конфигурация моего компьютера: Athlon XP 1800+ (1.57 МГц), NVIDIA GeForce 3 Ti 200, шина AGP 4x, 1 Гбайт SDRAM, блок на 350 Вт. В магазине мне сказали, что выбор видеокарты не зависит от процессора никак, хотя на любительских сайтах говорят обратное. Скажите, могу ли я установить видеокарту ATI X1950 Pro или NVIDIA 7800 GS?

Юрий Губачев

Привет! Установить ATI X1950 Pro или NVIDIA 7800 GS ты сможешь, вот только толку от этого мало. Производительность видеокарты будет упираться в узкую пропускную способность AGP 4x и малую скорость памяти SDRAM. Настоятельно рекомендую сменить платформу, ибо с таким компьютером уже через полгода ты не сможешь запустить ни одну современную игру.

Доброго времени суток! Сажу за монитором NEC CRT 19" (ему около пяти лет!). В момент включения компьютера в углу появляется желтоватое пятно. Через некоторое время оно пропадает. Колонки находятся достаточно далеко от монитора. Изменение настроек ничего не дает. Что это может быть и как с этим бороться?

С уважением, V

У стареньких ЭЛТ-мониторов такое бывает. Размагничивание пробовал? Если не помогает, то с этим пятном уже ничего не поделаешь. Да и какая разница, если оно пропадает.

Мне все время мешает провод на мышке. Хочу перейти на беспроводную, но друг говорит, что с ней тяжело играть в игры. Мол, она неточная и быстро садятся батарейки. Это так? Может, лучше купить игровую мышь Razer?

С уважением, Руслан. Омск

У Razer тоже есть провод. Хотя для игр она будет предпочтительнее. Что касается беспроводных моделей, то проблема с батарейками решается просто – выбирай мышь с аккумулятором и специальной подставкой для быстрой подзарядки. Точного позиционирования у них меньше, но для дорогих моделей это не критично. Я бы попробовал. Успехов!

Пишу я из далекой Якутии. Мой винчестер все время выключается и потом снова включается. Повторяется это довольно часто. Вот характеристики моей системы: Pentium 4 2.40 ГГц, Gigabyte GA-8IG1000MK, NVIDIA GeForce FX5200 AGP 128 Мбайт, WD1600JB-00GVA0 160Gb, 1Гбайт ОЗУ.

Ваш читатель strike

На самом деле не очень понятно, каким образом у тебя включается и выключается винчестер. Если на нем установлена операционная система, то это привело бы к зависанию компьютера. По всей видимости, жесткий диск все-таки не перезапускается, а выполняет процесс позиционирования головок на поверхности диска. Для получения хоть какой-то информации об этом процессе нужно прочитать данные SMART. Делается это при помощи специализированных утилит. В качестве примера можно взять программу «Волшебный диск» (www.smarthd.ru). В ее возможностях проводить обширную диагностику диска, управлять системой акустического менеджмента и энергопотребления, а также оптимизировать хранящиеся данные.

Здравствуйте! Я изменил FSB с 166 МГц на 200 МГц. С 166-мегагерцевой шиной частота процессора была 1.83 ГГц, а стала 2.19 ГГц. Не случится ли что-нибудь с процессором AMD Athlon XP 2500?

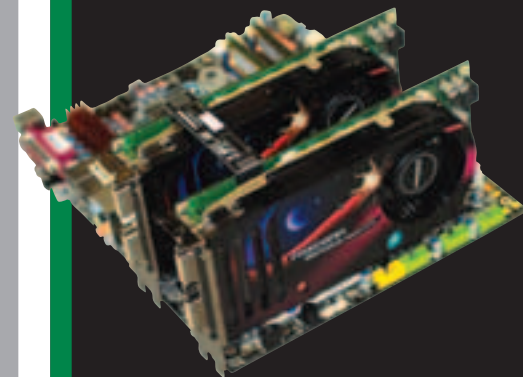
Заранее спасибо! Ваш читатель Fokso

Прими мои поздравления – ты разогнал свой процессор. В принципе с ним ничего случиться не может, но на всякий случай лучше сменить кулер.

Подскажите, пожалуйста, как поменять видеокарту? Достаточно ли вынуть из материнской платы одну карту и вставить другую, или все намного сложнее? Сейчас стоит NVIDIA GeForce 6600. Стоит ли менять ее на более продвинутую?

Заранее спасибо. Иван Ефимов

Чтобы поменять видеокарточку, нужно разобрать компьютер, заменить плату и установить новые драйверы. Без них не будут работать игры и другие графические приложения. Как правило, новая видеокарта поставляется в комплекте с диском, на котором есть все необходимое!



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

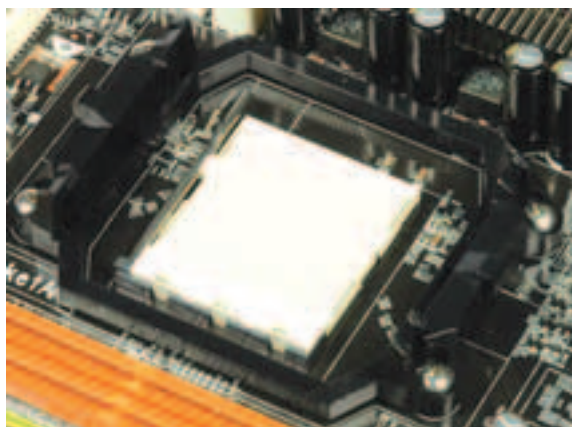


pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

Новый AMD K10

Многих волновала совместимость процессоров с разъемом Socket AM2+ с материнскими платами Socket AM2. В AMD заверили, что для этого нет никаких препятствий, и обратная совместимость будет реализована, несмотря на обновленное конструктивное исполнение камней и системную шину HyperTransport 3.0. Правда, при таком раскладе процессоры будут работать с шиной HyperTransport 1.0. Отчаиваться не стоит – по предварительным данным, существенный прирост производительности более современная системная шина обеспечит лишь в многопроцессорных системах.



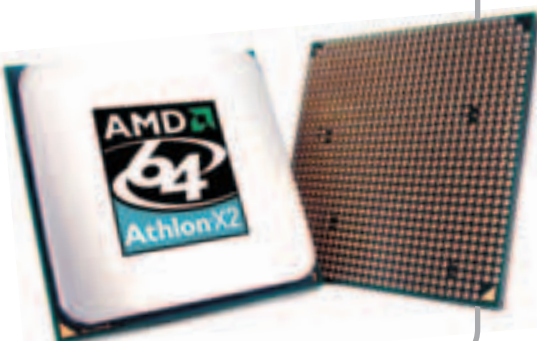
Параллельно с разработкой процессоров велась и разработка нового поколения чипсетов для материнских плат: RD790, RX740, RS740, SB700 и RS780. Все без исключения чипсеты будут поддерживать технологию HyperTransport 3.0. Чипсеты RD790, RX740, RS780 наделены поддержкой PCI-Express 2.0, в то время как RS740 и SB700 поддерживает лишь версию 1.0. А флагман линейки – RD790 – сможет обеспечить работу двух видеокарт в режиме CrossFire "PCI-Express x16 + PCI-Express x16". Вполне возможно, что процессоры K10 будут чуть более производительными, а также смогут раскрыть весь оверклокерский потенциал именно с чипсетами AMD.



Почти год назад компания **Intel** представила новое поколение центральных процессоров с архитектурой Core, которое во многом превосходило тогдашнего лидера – поколение K8 от **AMD**. Попытки AMD как-то восстановить свои позиции на рынке оставались тщетными из-за устаревшей архитектуры и, следовательно, более низкой производительности кристаллов. В связи с этим началась разработка абсолютно новой архитектуры – прямой соперницы Core. Новое поколение разрабатываемых процессоров назвали K8L или K10. Теперь все процессоры AMD будут выпускаться по 65-нанометровому техпроцессу. Это снизит стоимость производства, а значит, и цену процессоров на потребительском рынке. Также уменьшится тепловыделение и энергопотребление за счет определенных функций. Предусмотрена поддержка технологий SSE, в том числе SSE4A, шины HyperTransport 3.0 (за исключением процессоров Opteron). Процессоры получают встроенный контроллер памяти, поддерживающий DDR2 с частотой 1066 МГц. Поколение K10 будет представлено серверными процессорами Opteron, основанными на ядре Barcelona, и настольными Phenom (Agena, Agena FX), Athlon X2 (Kuma) и Sempron (Spica). Все модели Opteron станут исключительно четырехъядерными процессорами, которые вставляются в платы с разъемом Socket F. Энергопотребление таких серверных решений планируется в пределах 120 Вт, что неплохо для подобных процессоров. Также они обзаведутся поддержкой кэша третьего уровня. Это должно положительно сказаться на общей производительности системы. К сожалению, линейка процессоров Opteron будет довольствоваться шиной HyperTransport 1.0. В настольный сегмент AMD активно продвигает четырехъядерные про-

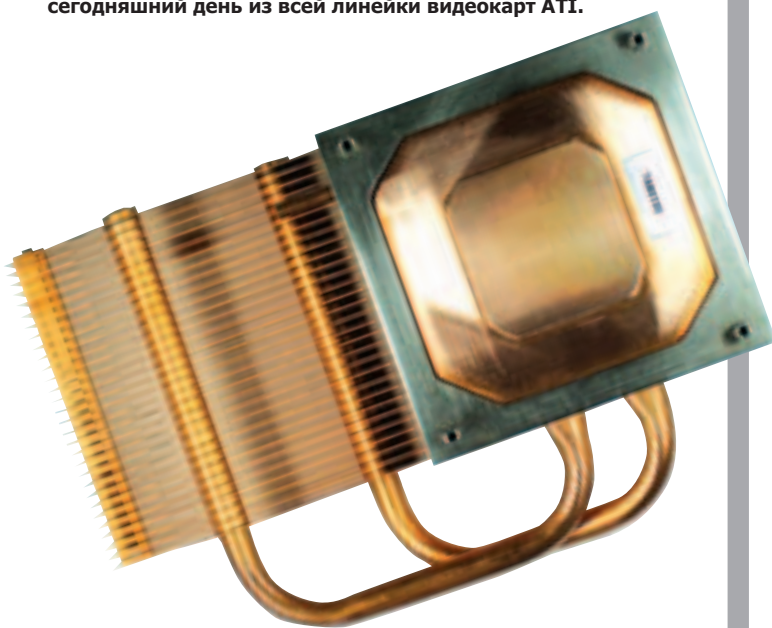
цессоры Phenom X4, Phenom FX, а также двухъядерные Phenom X2 и Athlon X2 с разъемом Socket AM2+. Четырехъядерники будут работать на частотах не ниже 2200 МГц и иметь шину HyperTransport 3.0 (~3200 МГц). Наличие кэша третьего уровня повысит уровень быстродействия компьютера в различных приложениях. Энергопотребление не превысит 89 Вт. Что же касается двухъядерных моделей Phenom X2, то, по-видимому, AMD возлагает на них большие надежды, нежели на их четырехъядерных родственников, ибо частотный потенциал у них выше – вплоть до 2800 МГц. Да и частота HyperTransport может быть поднята до 4200 МГц. В отличие от четырехъядерных процессоров Phenom у двухъядерных понижено энергопотребление до 65 Вт. Чуть позже планируется выпуск моделей с уровнем TDP 45 Вт. Также AMD представит линейку процессоров Phenom FX с четырьмя ядрами, старшие модели которой будут иметь разъем Socket F, а младшие – Socket AM2+. Двухъядерные Athlon X2 отличаются от Phenom X2 лишь отсутствием кэш-памяти третьего уровня, которого и без того 1 Мбайт (по 512 Кбайт на ядро). Частоты этих процессоров лежат в пределах 2100–2300 МГц. Пусть одноядерные процессоры и уходят в прошлое, но компания AMD не стала обделять вниманием low-end сектор. На рынке появятся процессоры Sempron, оснащенные 512 Кбайт кэш-памяти второго уровня, что до сих пор является редкостью в этом сегменте рынка. Их энергопотребление не превысит 45 ватт. Что касается сроков, то AMD обещает выпустить первую партию серверных процессоров в третьем квартале этого года. Чуть позже появятся настольные решения. Такая разница во времени обусловлена тем, что компания желает увеличить их частотный потенциал. **PCG**

Вместе с выпуском нового поколения процессоров AMD внедряет новую систему обозначений. Первая буква в обозначении модели процессора указывает, к какому классу он принадлежит. Названия самых производительных решений (Phenom X2/X4) будут начинаться с G, в то время как менее мощные (Athlon X2, Sempron) – с B и L. Вторая буква обозначает уровень энергопотребления. Всего литер три: P (энергопотребление более 65 ватт), S (не более 65 ватт) и E (45 ватт).



Разгоняем Sapphire Radeon HD 2900 XT

Мы уже писали подробно об особенностях и спецификациях графического процессора ATI R600 и адаптеров на базе этого чипа. Однако о разгоне говорили вскользь, и было бы просто грешно не изучить подробнее потенциал устройств серии Radeon HD. Для испытаний мы выбрали плату Sapphire Radeon HD 2900 XT – самую мощную модель на сегодняшний день из всей линейки видеокарт ATI.



Трудно найти альтернативу штатным системам охлаждения, которыми оснащаются высокопроизводительные адаптеры. Конкуренцию им могут составить разве что СВО или более агрессивные конструкции с применением азота или инертных газов.

КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6600 [2.4 ГГц, 4 Мбайта L2]
КУЛЕР	Intel BOX
ПАМЯТЬ	2x1024Mb, Kingston HyperX DDR2-800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	MSI 975X Platinum
ВИНЧЕСТЕР	80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
БЛОК ПИТАНИЯ	450W, Floston

Для разгона критична штатная система охлаждения. В большинстве случаев при бытовом разгоне оверклокеры не меняют кулер, оставляя все как есть. В данном случае установлен медный радиатор, контактирующий с процессором. Память охлаждается с помощью дополнительных металлических накладок. Отметим, что сама система представляет собой конструкцию турбинного типа. Радиаторная составляющая продувается с помощью вентилятора с большим количеством изогнутых относительно оси лопастей. Для такого рода центробежного нагнетателя шумовой порог остается на малом уровне. В двумерном режиме работы (без нагрузки игровыми приложениями и синтетикой) температура процессора остается на уровне около 70 °C при температуре окружающего воздуха 23 °C. Однако при работе с играми и тестами уже после произведенных манипуляций с частотами температура достигала 85 °C и шум становился несколько назойливым. В то же время довести графический процессор до критической температуры вряд ли получится. По крайней мере нам не удалось. Сам разгон мы производили с помощью все известной утилиты Riva Tuner, находящейся в свободном доступе.

Для тех, кто не сталкивался с разгоном, представим краткую методику оверклокинга видеокарт. Секция Low-Level System Tweaks оснащена подменю Overclocking. Здесь можно увидеть два ползунка: один отвечает за графический процессор, второй – за память. Передвигая с определенным коротким шагом один из ползунков, периодически, после каждой манипуляции, запускаем тест на стабильность, способный нагрузить адаптер – мы использовали 3DMark'05. Если на экране наблюдаются искажения изображения или посторонние элементы (их еще называют артефактами), то предел достигнут, и, установив последний успешный результат, переходим к повышению частот с помощью другого ползунка. В итоге должен получиться набор частотных характеристик, который можно считать разгоном.

Отметим, что разгонный потенциал видеоплаты не является гарантированным для каждого экземпляра. Это дело случая. Какие-то платы могут разгоняться лучше, какие-то хуже. Все зависит от качества чипов и микросхем памяти, а также самого графического процессора. Большинство карт, принадлежавших к первым партиям, оснащенных драйверами, показывают низкий уровень производительности и большое количество глюков. Так что желательно скачать последнюю версию ATI Catalyst с сайта www.ati.amd.ru. Мы воспользовались версией 7.9.

Выводы

В целом, если судить по результатам разгона, полученный прирост в процентном соотношении составил примерно 16% от номинала. Скажем прямо, результат не очень высок. Объясняется это ограничением, возложенным штатной системой охлаждения. Более обнадеживающие результаты можно получить при использовании более производительного кулера – фреонового каскада или труб с жидким азотом. Обычным пользователям придется довольствоваться итогом на указанном уровне. **PCG**



Утилита под названием Riva Tuner наиболее практична и удобна для разгона видеокарт. Для того чтобы в ней разобраться, неопытному пользователю потребуется не так много времени.

РЕЗУЛЬТАТЫ

ЧАСТОТА (НОМИНАЛ)	740/825 (1650) МГц
ЧАСТОТА (РАЗГОН)	845/960 (1920) МГц
3DMARK'05, 1024X768 (НОМИНАЛ)	15268
3DMARK'05, 1024X768 (РАЗГОН)	15320
3DMARK'06, 1280X1024 (НОМИНАЛ)	9756
3DMARK'06, 1280X1024 (РАЗГОН)	10211
F.E.A.R., 1280X1024, SOFT SHADOWS ON (НОМИНАЛ)	61
F.E.A.R., 1280X1024, SOFT SHADOWS ON (РАЗГОН)	64
S.T.A.L.K.E.R., 1280X1024, 16XAF, FULL HDR (НОМИНАЛ)	70
S.T.A.L.K.E.R., 1280X1024, 16XAF, FULL HDR (РАЗГОН)	79
HALF-LIFE 2, 1280X1024, 8XAA, (НОМИНАЛ)	74
HALF-LIFE 2, 1280X1024, 8XAA, (РАЗГОН)	81

Моддинг

Данный обзор посвящен трем совершенно различным элементам, которые украсят не только системный блок геймера, но и его жизнь. Можно сделать из компьютера новогоднюю елку, используя большое количество ламп и диодов. Но стоит помнить, что во всем следует соблюдать стиль и меру. Не стоит перебарщивать с украшениями, ведь главное – то, что внутри.



\$5

РЕШЕТКА ДЛЯ ВЕНТИЛЯТОРА BIOHAZARD GRILL

Итак, в компьютере установлен вентилятор или кулер с предустановленной защитной решеткой, которая в народе называется не иначе как гриль (от англ. grill). Решетку можно приобрести как из зеркального плексигласа (laser cut grill), вырезанную лазером, так и из легкого сплава. Бывают решетки зеркальные, электролюминесцентные, неоновые или просто со встроенным диодом внутри. Такая незамысловатая вещь украсит блоухол любого корпуса или вентилятор благодаря интересному изображению. В нашем случае используется флуоресцентная решетка с символом биологической опасности, которая светится под воздействием ультрафиолетовой лампы. Нам попадались также изображения в стиле логотипа *Half-Life*, *Quake* и даже с ликом самого В.И. Ленина.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Россия/Китай
МАТЕРИАЛ	акрил/металл
КОЛИЧЕСТВО КРЕПЛЕНИЙ	4
ФОРМ-ФАКТОР	80/120 мм

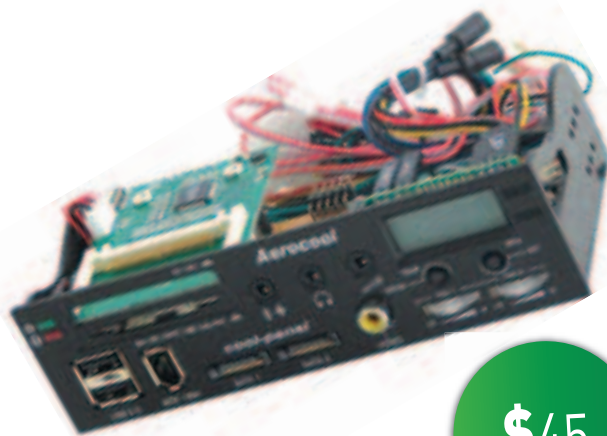


\$20

КОВРЫ ДЛЯ МЫШИ CYBER SNIPA MOUSEMAT

Мы писали не так давно о ковриках для мыши с алюминиевым покрытием под маркой *Cyber Snipa*. Тогда был использован минималистичный стильный дизайн, и на волне успеха компания *Flexglow* анонсировала несколько более простых, но не менее качественных вариантов с нестандартным оформлением. В первую очередь стоит отметить широкий формат ковра *Cyber Snipa MouseMat*. Движение игрока ничто не ограничивает, и мышь можно позиционировать как душе угодно. Поверхность коврика выполнена из волокна, созданного по запатентованной технологии *Opti-Fibre*, что обеспечивает отражение инфракрасного луча и его оптимальный захват сканирующим сенсором мыши. Но главное – это высококачественное изображение на поверхности, которое не оставит равнодушным заядлого игрока.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Flexglow (Гонконг)
МАТЕРИАЛ	Волокно Opti-Fibre
ОСНОВАНИЕ	Прорезиненное
РАЗМЕРЫ	380x295x4 мм



\$45

КОНТРОЛЬНАЯ ПАНЕЛЬ AEROCOOL COOLPANEL I

Мы уже рассматривали несколько моделей реобасов и унифицированных контрольных панелей. Еще об одном варианте расскажем сейчас, и речь пойдет о решении от компании *Aerocool*. Стоит отметить, что этот вариант уже успел заслужить уважение у многих любителей эстетики благодаря multifunctionality и относительно невысокой цене. Multifunctional panel *Aerocool Cool-Panel I* предназначена для установки в разъем 5.25" корпуса и объединяет в себе мультислотовый считыватель информации с карт памяти, LCD-дисплей с синей подсветкой для отображения данных о температуре и скорости вращения вентиляторов. Подсвечиваются также и сами регуляторы скорости. Пользователь может самостоятельно устанавливать порог критических температур, подключать к панели SATA-диски, USB-устройства, а также работать с аудио.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	Aerocool
LCD-ДИСПЛЕЙ	28x13 мм
ДИАПАЗОН ТЕМПЕРАТУРНОГО ДАТЧИКА	0-90 °C/0-194 °F
ДИАПАЗОН ЗНАЧЕНИЙ СКОРОСТЕЙ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА	800-9000 об/мин
ТИП КАРТ ПАМЯТИ	CF type I/II, Micro drive, MS, MS PRO, MS DUO PRO, MS DUO, SD, MMC, SM

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

INTEL



AMD



Процессор: Intel Core 2 Quad E6850 (3 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	\$309
Материнская плата: ASUS P5K64 WS (P35, DDR-II)	\$262
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-10666 (TWIN3X2048-1333C9)	\$543
Видеосистема: ASUS EN8800ULTRA/HTDP (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	\$800
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320 Гбайт SATA-II (3200KS) 16 Мбайт 7200rpm	\$166
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10x)/8x&18(R9 10x)/6x/16x&40x/32x/40x	\$42
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatalitty	\$151
Итого:	\$2273

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	13253
3DMark'05, Default Settings	18075
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	95.4
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	107.1

Как вариант попробуем установить в мощную конфигурацию двухъядерный процессор *Intel Core 2 Quad E6850*. Как ни крути, а от четырех кристаллов толку мало. Платформа у нас осталась прежняя, а вот видеокарта теперь от другого производителя – иных вариантов не оказалось.

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6400+ (3.2 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	\$325
Материнская плата: ASUS M2N32-SLI Premium Vista ed. (NVIDIA nForce590 SLI)	\$211
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500, FAN (TWIN2X2048-8500C5DF)	\$240
Видеосистема: ASUS EN8800ULTRA/HTDP (GeForce 8800 Ultra) 768 Мбайт	\$800
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm	\$166
CD-привод: Pioneer DVR-212D SATA 18(R9 10x)/8x&18(R9 10x)/6x/16x&40x/32x/40x	\$42
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatalitty	\$151
Итого:	\$1935

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11915
3DMark'05, Default Settings	17241
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	84.2
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	91.0

В мощной конфигурации появился процессор с рейтингом 6400+ (+200 МГц к номинальной тактовой частоте 6000+) и кодовым именем Black Edition, а на смену *Commando* пришла *M2N32-SLI Premium Vista ed.* В результате общая производительность, конечно, подросла, но незначительно.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.4 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	\$198
Материнская плата: GigaByte GA-P35-DS3R rev1.x (P35, DDR-II)	\$157
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500, FAN (TWIN2X2048-8500C5DF)	\$240
Видеосистема: Sapphire HD2900XT 512 Мбайт	\$500
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 400 Гбайт (3500630AS) 7200 об/мин 16 Мбайт	\$138
CD-привод: LITE-ON DH-20A3P IDE 12x&20(R9 8x)/8x&20(R9 8x)/6x/16x&48x/32x/48x	\$32
Звук: Creative XtremeAudio	\$53
Итого:	\$1318

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	11743
3DMark'05, Default Settings	16998
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	61.2
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	69.8

Слабенький *GeForce 8800 GTS* было решено заменить на *HD2900XT*. От него куда больше толку, особенно в синтетических приложениях. В остальном все по-старому – это *Core 2 Duo E6750* с *P35* и памятью *DDR-II*. Устанавливать *DDR-III* в такой компьютер пока еще слишком дорого!

Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	\$204
Материнская плата: GigaByte GA-M57SLI-S4 (nForce570 SLI)	\$99
Оперативная память: Corsair 2*1024 Мбайт DDR-II PC-8500 (TWIN2X2048-8500C5D)	\$215
Видеосистема: Sapphire HD2900XT 512 Мбайт	\$500
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 400Gb <3500630AS> 7200 об/мин 16Mb	\$138
CD-привод: LITE-ON DH-20A3P IDE 12x&20(R9 8x)/8x&20(R9 8x)/6x/16x&48x/32x/48x	\$32
Звук: Creative XtremeAudio	\$53
Итого:	\$1241

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9982
3DMark'05, Default Settings	15938
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	59.1
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	66.7

По уровню производительности в синтетических приложениях эта конфигурация может конкурировать с мощным игровым ПК. А вот в игровых приложениях результаты значительно ниже – виной тому *Sapphire HD2900XT*.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E6550 (2.13 ГГц, 4 Мбайта, ядро Conroe, LGA775)	\$186
Материнская плата: GigaByte GA-P35-S3L (P35, DDR-II)	\$117
Оперативная память: Kingmax 2*512 Мбайт DDR-II PC-8500	\$68
Видеосистема: Sapphire X1950 XTX 256 Мбайт	\$225
Дисковая подсистема: Samsung 320Gb (HD321KJ) 7200rpm 16Mb	\$86
CD-привод: LG GSA-H42L IDE	\$32
Звук: Creative AudigySE	\$25
Итого:	\$739

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	9539
3DMark'05, Default Settings	14493
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	40.1
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	44

И здесь опять *P35*! Что поделать, материнские платы с этой логикой доступны в любом ценовом диапазоне. В будущем такую систему можно с легкостью усовершенствовать путем замены процессора и видеокарты. Имеет также смысл добавить немного памяти.

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5200+ (2.6 ГГц, 2 Мбайта, ядро Windsor, Socket AM2)	\$100
Материнская плата: GigaByte GA-M55S-S3 rev1.0/2.0 (nForce 550)	\$83
Оперативная память: Kingmax 2*512 Мбайт DDR-II PC-6400	\$44
Видеосистема: Sapphire X1950 XTX 256 Мбайт	\$225
Дисковая подсистема: Samsung 320Gb (HD321KJ) 7200rpm 16Mb	\$86
CD-привод: LG GSA-H42L IDE	\$32
Звук: Creative AudigySE	\$25
Итого:	\$595

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	8025
3DMark'05, Default Settings	12560
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	35.2
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	40.0

Установлен новый рекорд! Теперь минимальная игровая конфигурация стоит пять с лишним сотен долларов. При этом компьютер показывает вполне приемлемые результаты в играх и тестах *Futuremark*. В дальнейшем рекомендуется установить видеокарту с поддержкой *DirectX 10*.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

EASTER-EGGS

STRANGLEHOLD

На первом уровне сразу после второго чекпойнта (когда открываешь дверь) поверни направо. Там ты увидишь еще одну искореженную дверь. Выстрели в нее пару раз и пройди по открывшимся коридорам к секретному кинотеатру, где показывают трейлеры **The Wheelman** и **Blacksite Area 51**. Там же лежат золотой пистолет, шотган и бумажный журавлик. Если вдруг закончились боеприпасы, враги нападают, а в запасе осталось немного Tequila Bomb, используй навык точного выстрела: это добавит двадцать – тридцать патронов к пистолету и поможет спастись в безвыходной ситуации. С Darang и Wong, боссами игры, достаточно легко можно справиться даже на уровне сложности Hard Boiled. В случае с первым противником нужно бежать прямо и стрелять в правую нижнюю часть статуи дракона, которая вскоре упадет и прихлопнет Дапанга. С Вонгом посложнее: придется постоянно использовать «прицельный выстрел» – враг уязвим для этой атаки. Также для его скорого уничтожения советуем использовать золотые пистолеты. Не забудь подготовить их заранее.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

Доберись до часовой башни Хогвартса. Поднимись на ее вершину и обрати внимание на колокола. Заставь четыре или пять из них зазвонить, метая заклинание Depulso в землю под ними, и ты услышишь музыкальную тему Heldwing!

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

На уровне Codenamed Farallon к твоему отряду примкнут два бойца – Derrick Parker и K.C. Kirkland. Если ты ветеран серии, то наверняка вспомнишь этих ребят: они встречались и в первых частях Ghost Recon.

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Внимательно просмотри ролик, в котором Лара вламывается в офис Натлы. Когда камера приблизится к героине, обрати внимание на задний план. Там ты увидишь шесть картинок, напоминающих о предыдущих играх серии. На фотографиях видны воины из первого полномасштабного ролика, китайский храм с последнего уровня **Tomb Raider 2**, дом из **Angel of Darkness** и еще парочка памятных скриншотов. На первом «греческом» уровне тебе в определенный момент придется стрелять по стене, чтобы поднять спрятанную в ней платформу. Как только заберешься на нее, посмотри назад и увидишь стилизованное «число зверя».

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

В игре живет старая стратегийная пасхалка. В большинстве RTS оставленные без контроля юниты не теряют времени даром. В Tiberium Wars им тоже есть чем заняться. Пехотинцы, к примеру, проводят физподготовку, а грозный GDI Juggernaut ведет себя как (sic!) курица-наседка.

BIOSHOCK



1. Дуэль Больших папочек. Хочешь посмотреть на борьбу двух титанов? Нет ничего проще! Отыщи одного Папочку и используй на нем плазмид Hypnotize Big Daddy. До этого ты должен заработать Natural Camouflage Tonic и активировать его. Затем нужно найти второго гиганта и атаковать его: советуем отойти подальше, дабы не оказаться меж двух огней.

2. Оптимальный способ борьбы со слайсерами. Как ты уже мог заметить, использование плазида Telekinesis «стоит» минимальное количество EVE. Но вот беда: метание во врагов подручных предметов разной тяжести неэффективно, ибо точный размер наносимого урона неизвестен. Наш выход – использовать в качестве метательных снарядов трупы убитых слайсеров: они наносят большой и, что самое главное, постоянный урон.

3. Расположение РТТР-автоматов. Ниже представлен список местонахождения всех аппаратов Power to the People, с помощью которых в игре улучшается оружие. Найти их проблематично, но возможно. Во время прохождения тебе повстречаются двенадцать апгрейдовых автоматов:

1. Neptune's Bounty – Freezer Bottom Floor;
2. Arcadia – Tree Farm;
3. Farmer's Market – Winery Cellar Bottom Floor;
4. Fort Frolic – Cocktail Lounge;
5. Fort Frolic – Eve's Garden;
6. Hephaestus – Across from Gatherer's Garden;
7. Hephaestus – Kyburz's Office;
8. Olympus Heights – Suchongs Apartment;
9. Olympus Heights – Sanders Private Chambers;
10. Apollo Square – Hestia 4th Floor;
11. Pt. Prometheus – Atrium;
12. Pt. Prometheus – Optimized Eugenics.

4. Пять простых путей убийства Больших папочек.

Путь 1. Папочки очень уязвимы для бронебойных зарядов. Готовясь к битве с одним из них, заряди оружие патронами типа armor-piercing и со спокойной душой беги в атаку.

Путь 2. Как только у тебя появится Grenade Launcher и Proximity Mines (альтернативные заряды-мины к нему), ты можешь с наибольшей эффективностью использовать их. На поле предстоящего боя найди емкость с горючим или газовый баллон, а потом прикрепи к взрывоопасной вещи порядка шести Proximity Mines. Используй телекинез и, подхватив получившийся смертоносный заряд, отправь его прямиком в Папочку. Очки жизни врага приблизятся практически к нулю, так что работы останется немного. Но будь осторожен: если твоя импровизированная бомба рванет рядом, то тебе точно несдобровать. Спасти может лишь специальный апгрейд для гранатомета, защищающий тебя от взрывов.

Путь 3. Придется использовать Electric Buck для шотгана, так что заранее запасись ими. Техника битвы заключается в том, что ты шарохаешь Большого папочку молнией с помощью плазида Electro Bolt, а затем быстро переключаешься на заряженный «вкусной» начинкой дробовик и стреляешь несколько секунд. Повторяешь алгоритм. Главное здесь – не дать Папочке и шевельнуться, иначе он изрядно тебя потреплет. Особенно эффективен этот способ в борьбе с Bouncer.

Путь 4. Завхвати арбалет с зарядами Trap Bolts. Данный способ примечателен тем, что ты устраиваешь Папочке ловушку, в которую он обязательно попадется. Просто выведи линию из пяти-шести вышеназванных зарядов так, чтобы Папочка побежал к тебе как раз по ней. Осталось лишь привлечь его внимание, и обезумевший гигант сам подорвет себя на «минной дорожке».

Путь 5. Если тебе не жалко редких и дорогих зарядов для Chemical Thrower, то с его помощью ты сможешь без особых трудностей разделаться с Папочкой. Просто разряди в него три четверти емкости с Electric Gel. Во время твоей атаки противник не сможет и шагу сделать. Эффективно, но уж очень накладно.

CHEATS

BIOSHOCK

Любым текстовым редактором открой файл `defuser.ini` (на всякий случай не забудь сделать резервную копию) в корневом каталоге игры. Назначь нижеприведенным кодам любые свободные клавиши (например, F10 = fly). Учти, что действие читов необходимо возобновлять после каждой скриптовой сцены или загрузки.



god – бессмертие. Большие папочки и сплайсеры отдыхают;
ghost – режим прохождения сквозь стены. Жаль, авторы не подумали о схожем плазмиде;
fly – режим полета. Отличный способ полюбоваться архитектурой;
walk – отключает действие вышеуказанных кодов ghost и fly;
teleport – телепортация.

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

В свойствах ярлыка игры на рабочем столе Windows допиши через пробел команду `-enableconsole` в строке адреса. Должно получиться что-то вроде: `C:\Program Files\EA Games\Medal of Honor Airborne\UnrealEngine3\Binaries\Airborne.exe -enableconsole`. Вызываем в игре консоль (нажатием тильды ~) и набираем:

Slomo # – изменить скорость игры;
Slomo 0.5 – замедлить скорость игры вдвое;
Slomo 1.0 – обычная скорость игры;
Behindview 1 – вид от третьего лица;
Behindview 0 – вид от первого лица;

allammo – получить все оружие и боеприпасы;
allweapons – получить все оружие;
loaded – все оружие, боеприпасы и 100% адреналина;
upgradeweapon – улучшить оружие;
God – бессмертие;
Showhud – спрятать/показать интерфейс;
Ghost – режим прохождения сквозь стены;
walk – обычный режим перемещения;
demoplay [имя демки] – проиграть указанное демо;
demorec [имя демки] – записать демку под указанным именем;
stopdemo – прекратить запись демки.



VICTORIA: REVOLUTIONS



Во время игры нажми F12 и вводи следующие коды:

leadership – добавить лидеров;
manpower – добавить людей;
money – добавить деньги;
prestige – добавить престиж;
transports – добавить транспорт;
nowar – компьютерный интеллект больше не может объявить войну;
neville – компьютер становится очень послушным;
norevolts – уничтожить всех повстанцев;
handsoff – режим Hands Off;
difrules – неуязвимость;
nofog – отключить туман войны;
nolimit – убрать лимит на войска;
showed – показывать ID провинции;
full control – полный контроль.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Во время игры нажимаем CTRL + ALT + ~, дабы открыть консоль. Командой `net_allowcheats 1` включаем режим читов. Внимание! Приведенные читы работают только в одиночной игре.

ammo – дополнительные боеприпасы;
god – бессмертие, необходимо заново набирать код после каждого респауна;
posclp – режим прохождения сквозь стены;
g_maxproficiency [0 или 1] – включить/выключить максимальное продвижение;
pm_thirdperson [0 или 1] – включить/выключить вид от третьего лица.





СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.

Сегодняшний выпуск рубрики «Петро» посвящен Serious Sam: The First Encounter. Эта игра – отличный пример того, как недостаток средств отлично восполняется талантом.

Сначала было слово... pardon, демо. Маленькая команда Croteam на протяжении нескольких лет работала над собственным движком. Когда «мотор» под названием Serious Engine был готов, для демонстрации его возможностей был создан игровой уровень. Хорваты запустили демку в интернет и неожиданно получили множество хвалебных отзывов от геймеров. Почувствовав возможность зарабатывать, издательство Gathering of Developers вызвалось профинансировать разработку полноценной игры. Ребята из Croteam с радостью приняли предложение и быстренько смастерили Serious Sam. Поскольку работать пришлось быстро и с маленьким бюджетом, игра получилась очень функциональной. В ней не было ничего лишнего. Скупой сюжет, похожий на картонного человечка главный герой, стандартный арсенал, незамысловатый дизайн уровней... Однако хорваты прекрасно знали особенности движка и использовали их на полную катушку. Огромные открытые пространства, залитые ярким солнечным светом, изобилие монстров на экране стали визитной карточкой Serious Sam. И хит состоялся. Геймеры и критики закрыли глаза на все недостатки, радуясь сногшибательному (или, если использовать привычное словечко, ураганному) геймплее. Пока другие пытались сделать «новый Half-Life», парни из Croteam создали «новый Doom». И оказалось, это именно то, по чему все мы здорово соскучились.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Gathering of Developers
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Croteam
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
Март 2001 года

SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

ПРОЩАЙ, ДЮК. ЗДРАВСТВУЙ, СЭМ!



Serious Sam: The First Encounter стал полной неожиданностью для поклонников шутеров. Никто не предполагал, что на заре XXI века может появиться законный наследник Doom. После выхода Half-Life разработчикам как будто стало стыдно делать оторванные от реальности шутеры, где нет сюжета, монстры насаждают батальонами, а главный герой способен нести на своем горбу целый оружейный склад и отделяться царапиной после танкового выстрела в упор. Казалось, время Doom ушло безвозвратно. И вдруг из Хорватии, страны, которую ты вряд ли отыщешь на карте с первой попытки, пришла самая веселая и самая... тупая игра 2001 года.

НЕСЕРЬЕЗНАЯ ИСТОРИЯ

Такое впечатление, что сюжет Serious Sam сочинили за день до отправки мастер-диска на завод. Твой младший братишка и то придумает лучше. Если пересказывать завязку истории, то в начале XXI века археологи нашли в Египте останки древней, но дюже продвинутой цивилизации с Сириуса. Ученые с толком использовали знания пришельцев, и вскоре человечество покорило космос. Но в 2104 году на нас напали злобные инопланетя-

не, ведомые галактическим «гитлером» по имени Ментал. Людей быстро вытеснили из космоса, а потом начались нападки на Землю. Выиграть войну нет никаких шансов. Однако на помощь приходит смекалка – ученые отсылают лучшего солдата человечества в прошлое, чтобы он победил Ментала и изменил ход истории. Бред? Бред! Впрочем, о существовании сюжета забываешь, как только начинается игра. Кстати, познакомься с главным героем – Сэмом Стоуном по прозвищу Серьезный (издательство «1С» при локализации переименовало его в Крутого). Внешне напоминает одновременно Терминатора и Дюка Ньюкема: накачан, коротко стрижен, всегда носит солнцезащитные очки, классические джинсы и белую майку, которая волшебным образом остается чистой даже после кровавой бани. Любит пошутить, но чувство юмора у него, как у Петросяна. Самое большее, на что способен, – при виде приближающейся армии врагов передернуть затвор шотгана и хрипло гаркнуть: «Вот это уже серьезно!»

ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БОЕМ?

Пальба в Serious Sam не прекращается ни на минуту (если ты давно не



слышал выстрелов, значит, Сэм умер, а ты забыл перегрузиться). Сражения разворачиваются в Древнем Египте на больших открытых аренах и в громадных залах. Выглядит все примерно так. Начало уровня. Попадаешь в огромную пирамиду или выходишь на рыночную площадь, зачищаешь первый зал, идешь дальше, зачищаешь второй зал, идешь дальше, зачищаешь третий зал... Конец уровня, всего уничтожено семьсот сорок шесть противников, ста четырнадцать чудом удалось уйти от расправы (не сработали триггеры). Не впечатляет? И напрасно. Несмотря на повторяемость, геймплей не наскучивает. Прав был султан, ответивший на вопрос, как ему удастся за ночь ублажить три дюжины налогоплательщиков: «От хорошего дела не устаешь. Устаешь от пустой беготни». В том-то и суть: в Serious Sam ты никогда не будешь прочесывать уровень в поисках нужного ключика или рубильника генератора. Нужно только драться, не забывая о патронах!

Врагов не просто много, а, прости за жаргон, офигенно много. В то время как в большинстве других шутеров на экране редко появлялось больше пяти противников, в Serious Sam их бывало больше тридцати. А иногда набиралось до сотни. Сразу! Причем даже на плохоньком компьютере ничего не подтормаживало и не подвисало – Serious Engine оказался добротным, хорошо отлаженным движком.

ТЕРМИНАТОР ПРОТИВ ЧУЖИХ

Обычно монстры шли волнами. Сначала, скажем, тридцать безголовых ракетометчиков и гранатометчиков. За ними – полсотни камикадзе, у которых в каждой руке по бомбе. Потом – полчище жаб-мутантов. Затем – несколько

биомеханоидов с лазерным оружием. И наконец, пяток неуклюжих, но очень опасных быков. Отражать нападения нужно предельно резво, иначе можно оказаться в окружении тварей всех пород и размеров. А это не так-то просто, ведь против каждого монстра хорошо свое оружие. Летящих гарпий следует убирать из автомата Томпсона. Собак-скелетов хорошо укладывать штабелями из двустволки. Ну а против быков нет лучше оружия, чем персональная переносная пушка. Пара метко пущенных ядер легко усмирят и пыл многометрового голема из лавы.

В Serious Sam нет нужды заботиться о патронах – их почти всегда с избытком. Куда важнее в этом шутере уметь быстро оценивать ситуацию и шустро двигаться. Благо места для передислокации обычно предостаточно. Если поблизости раздался рев быка, приготовься принять стойку тореадора, дожидаясь появления врага и, отпрыгнув в последний момент в сторону, выстрелить в бок или зад разбушевавшемуся животному. Другая тактика – не увливать, а в упор вломить бычаре в лоб из пушки.

Если же со всех сторон несутся и истошно вопят безголовые камикадзе, главное – сохранять дистанцию. Убегай и стреляй, стреляй, стреляй – взорвешь одного, он подорвет трех других.

Но иногда разработчики сознательно ограничивали возможность перемещения. Я никогда не забуду уровень с каньоном, посередине которого находилась яма с кольями. Пять сотен чудовищ пытались задавить Сэма – в узком ущелье не было места для маневра и приходилось пятиться назад. Непередаваемые ощущения – стоять на краю пропасти и отбиваться из последних

Чудовища пытались задавить Сэма – в узком ущелье не было места для маневра...



ЧТО ПИСАЛИ О SERIOUS SAM

Serious Sam от студии Croteam возвращает нас в те времена, когда на планете Земля правил Doom, а геймплей в шутерах сводился к бездумному, маниакальному, кровавому безумию. Если ты юн и пропустил такие шедевры, как Rise of the Triad или Blake Stone, купи Serious Sam и соверши путешествие во времени. В этой игре – огромные по размерам уровни, до отказа наполненные врагами. Будь готов к экстремальному испытанию. Достаточно сказать, что в Serious Sam – наибольшее количество трупов из всех игр, что я помню. А я, между прочим, застал еще появление Pong...

Сайт GameSpy, оценка 8.4 из 10

Если ты не фанат шутеров, забудь о Serious Sam. Эта игра – один большой экшен-взрыв. Serious Sam отсылает в те времена, когда геймплей был превыше всего, а сюжет умещался в одном параграфе в мануале. Не жди продуманных головоломок или интересной истории, полной неожиданных поворотов. Serious Sam посвящен огневой мощи и бесконечному истреблению гадких чудовищ, чье единственное предназначение в жизни – не дать тебе добраться до той двери в конце коридора.

Сайт IGN, оценка 9.0 из 10





ОРУЖЕЙНАЯ СЭМА

Когда суть игры составляет планомерное истребление врагов по тысяче в час, к оружию относишься с особым трепетом. В Serious Sam в твоем распоряжении: нож, кольт с бесконечным запасом патронов, одноствольный шотган, дувстволка, автомат Томпсона, миниган, ракетомет, гранатомет, лазерный пистолет и пушка. Кстати, простой нож наносит очень большой урон. Даже голубого биомеханоида можно уложить с двух ударов – если, конечно, успеешь подбежать к нему под огнем.



Все цвета вокруг были такими яркими и сочными, что хотелось немедленно купить путевку в Египет

сил, понимая, что спихнуть вниз мистера Стоуна способна парочка захудалых гнааров.

ВЫХОД ИЗ КОРИДОРА

По меркам 2001 года Serious Sam выглядел на твердую пятерку. К тому же совершенно не походил на мрачные коридорные шутеры того времени. Вода манила теплыми оттенками голубого и правильно преломляла свет, солнышко бликовало, а все цвета вокруг были такими яркими и сочными, что хотелось немедленно купить путевку в Египет. В редких подземельях красиво стелился туман. Короче, не схалтурили ребята из Croteam, сделали картин-

ку на совесть. Разве что аниматоры немного подкачали. Однако, когда вокруг тебя грудастые, крылатые девицы, пятиметровые рептилии, пуляющие токсичными шарами, и гигантские скорпионы, вооруженные шестиствольными пулеметами, на недостаточную плавность чьих-то движений не обращаешь внимания.

Serious Sam обладает удивительным обаянием. Его есть за что поругать, но почему-то делать этого не хочется. Да, сюжет бьется в агонию, искусственный интеллект не впечатляет (враги берут не качеством, а количеством), дизайн уровней однообразен. Плевать! Иногда геймплей искупает все огрехи. **PCG**

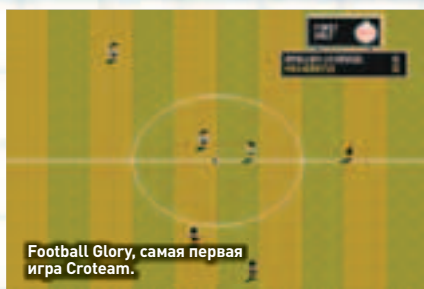
САМЫЙ ЛУЧШИЙ БОСС

Финальный противник в Serious Sam носит труднопроизносимое имя Ugh Zan III и считается одним из самых интересных боссов в истории компьютерных игр. С инопланетного на русский имечко переводится как Злая смерть. Ugh Zan III является правой рукой Ментала. Особые приметы – 100-метровый рост и бычьи рога на башке. В 2004 году читатели сайта GameSpot включили битву с ним в список «10 самых запоминающихся схваток с боссами» наряду, например, с Сефиротом из Final Fantasy VII.



СЕРЬЕЗНЫЕ ХОРВАТЫ

КАК СДЕЛАТЬ СУПЕРХИТ, ЕСЛИ У ТЕБЯ НЕТ ДЕНЕГ



Football Glory, самая первая игра Croteam.



Serious Sam II не имел такого успеха, как первая часть.



Serious Sam – одна из редких игр на PC, поддерживающая совместное прохождение.

SERIOUS SAM III – УЖЕ СКОРО

После выхода Serious Sam II о Croteam почти ничего не было слышно. Однако, как оказалось, компания не теряла времени зря. Она вела переговоры с id Software, надеясь получить право на разработку следующей части одного из сериалов знаменитой техасской студии (возможно, даже Doom 4). Не получилось – американцы не стали сотрудничать с хорватами из-за разных часовых поясов и удаленности Загреба. Впрочем, у студии и так хватает дел – она занята созданием тактического военного шутера и, конечно же, Serious Sam III.



Новые игры Croteam делает на движке Serious Engine 3.



«Пасхалка» в Serious Sam – перед тобой разработчики Croteam.

Мне дважды посчастливилось общаться с ребятами из Croteam. Могу заверить, это простые в общении, интересные парни, которые знают, чего хотят от жизни – делать классные игры и отрываться с друзьями. А началось все в 1993 году, когда в Загребе появилась новая компания – Croteam. Название студии возникло само собой из смешения слов Croatia (Хорватия) и team (команда). Обыкновенная «студия-разработчик гаражного типа» – маленький тесный офис, все слушают рок и обсуждают будущие игры. Команда насчитывала шесть человек. Большинство из них, кстати, трудятся вместе по сей день. Оно и не удивительно, ведь основатели ее были знакомы чуть ли не со школы, вместе играли в футбол. Так и «доигрались» до студии.

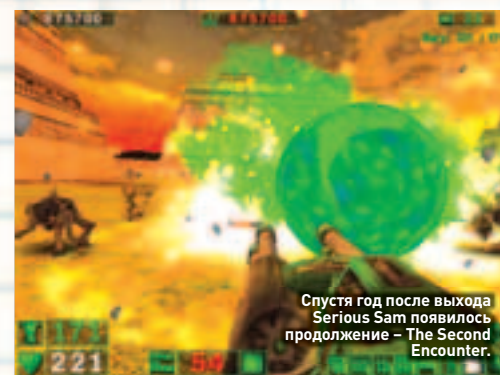
ВЕЖЛИВЫЕ ОТКАЗЫ

В середине 90-х годов прошлого века Croteam разработала три игры для разных платформ: футбольные симуляторы **Football Glory** (PC, Amiga), **5-A-Side Soccer** (Amiga) и викторину **Save the Earth** (Amiga 4000). Первая имела большой успех в Европе, однако у компании возникли юридические трудности. Студия **Sensible Software** посчитала, что игра слишком похожа на ее собственный футбольный симулятор **Sensible Soccer**, и пригрозила судом. Хорватам пришлось отказаться от продолжения.

Принято считать, что разработка Serious Sam стартовала еще в далеком 1996 году и заняла пять лет. На самом деле большую часть этого времени хорваты потратили на создание собственного движка.

– Мы давно хотели сотворить шутер от первого лица, но какой именно – сначала сами не знали, – рассказывает главный программист Croteam **Ален Ладавак** (Alen Ladavac). – Образ игры сложился, когда мы начали создавать движок **Serious Engine**.

– **Serious Sam: The First Encounter** разраба-



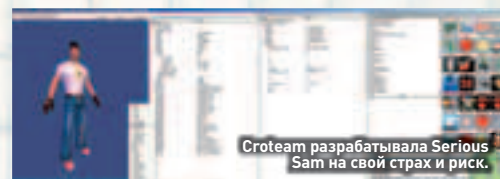
Спустя год после выхода Serious Sam появилось продолжение – The Second Encounter.

тывался нами без финансовой помощи со стороны, – подхватывает дизайнер уровней **Давор Томичик** (Davor Tomicic). – Больше трех лет мы ваяли движок и игру, обходясь без зарплат. Деньги на компьютеры и аренду помещения находили сами (читай: занимали у родителей). Первые средства под проект нам дали только после того, как мы распространили в интернете сверхуспешную демку **Serious Sam**. Незадолго до этого мы разослали демо-версию более чем двадцати издателям, и каждый из них любезно нам отказал.

УСПЕХ ШЕСТЕРКИ

Перед релизом Serious Sam в Croteam трудились всего... девять человек. Причем лишь шестеро из них работали полный день, остальные попутно получали высшее образование и в основном были на подхвате. Serious Sam вышел в марте 2001 года и все расставил по своим местам. Игра стала суперхитом и мгновенно удостоилась звания «новый **Doom**». Лучшего комплимента разработчики даже не ждали. Сегодня Croteam может позволить себе финансирование разработки игры от начала до конца, и зарплаты у сотрудников выше, чем в среднем по Хорватии. Однако парни утверждают, что работают не ради денег.

– Croteam – это как большая семья, мы давно дружим, – говорят они. – Иногда мы «зависаем» друг у друга, нередко прихватываем с собой подружек и жен. Мы устраиваем вечеринки, когда проект или его значимая часть завершены. Хочется отметить успешную работу, понимаете ли. С каждым новым проектом мы становимся все опытнее. Лучшие времена еще впереди! **PCG**



Croteam разрабатывала Serious Sam на свой страх и риск.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В НОЯБРЕ

Blade Runner

1997 ГОД



ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

Virgin Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Westwood Studios

ОБЪЕМ

Четыре CD

ДАТА ВЫХОДА

21 ноября 1997 года

Blade Runner – адвенчура, сделанная по мотивам культового фильма 1982 года «Бегущий по лезвию» и романа «Мечтают ли андроиды об электроовцах?» Филиппа Дика. Проект был очень дорогим и непростым. Разработчики уверяли, что создадут первый в истории квест, события которого развиваются в реальном времени. Это утверждение оказалось неправдой, что, впрочем, не делает Blade Runner плохой игрой.

Действие адвенчуры разворачивается в 2019 году в мрачном, загазованном Нью-Йорке. Главный герой Рэй МакКой расследует дело о нападении на зоомагазин, к которому, судя по всему, причастны андроиды. В игре практически нет привычных для жанра головоломок, нужно только опрашивать свидетелей, внимательно осматривать все закоулки и собирать улики. В Blade Runner двенадцать разных концовок, и тебе решать, перебить андроидов или спасти. Несмотря на высокое качество игры (особенно впечатляла графика), хитом она не стала – квесты вышли из моды.



Blade Runner – одна из лучших киберпанковых игр.

Turok: Dinosaur Hunter

1997 ГОД



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Acclaim Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Iguana Entertainment

ОБЪЕМ

Один CD

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 1997 года

Turok: Dinosaur Hunter появилась на консоли Nintendo 64 в феврале 1997 года и за полгода принесла создателям 60 миллионов долларов. Игру портировали на PC, но персональщики не были обделены шутерами от первого лица и не оценили ее. Действие Turok происходит в Затерянном мире, населенном динозаврами. Главный герой – путешественник во времени. Он должен победить очередного суперзлодея, пока тот не разрушил грани между временными эпохами, положив начало вселенскому хаосу. По законам FPS в Turok ты истребляешь орды всевозможной живности, включая, например, огнедышащего тираннозавра. Однако в игре надо также решать простенькие головоломки и много прыгать, как в заправском платформере. Оружия много, сражаться приятно. Единственное, что очень раздражало геймеров в Turok, – туман. Поскольку движок шутера не особо силен, зона видимости не превышает 5 метров. Дальше взор застилает белая пелена.



Игра сделана по мотивам комикс-серии.

Return to Castle Wolfenstein

2001 ГОД



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Activision

РАЗРАБОТЧИК

Gray Matter

Interactive, Nerve

Software, id Software

ОБЪЕМ

Один CD

ДАТА ВЫХОДА

20 ноября 2001 года

Return to Castle Wolfenstein – это не сиквел знаменитого **Wolfenstein 3D**, а скорее римейк. Компания **id Software** заказала игру двум талантливым студиям, и разработчики оправдали возложенные на них надежды. Нет, RtCW – не великая игра, но надо радоваться и просто очень добротному шутеру. Главный герой Би Джей Блажкович пытается выяснить, какие оккультные исследования проводят нацисты во главе с Генрихом Гиммлером. Он бежит из замка Вольфенштайн и сражается с фашистами, используя богатый арсенал: автоматы, винтовки и даже огнемёт. Сначала геймплей мало отличается от того, что ты видел в других шутерах про Вторую мировую, но затем появляются разные монстры, зомби и супербоссы. Идиотский сюжет не помешал RtCW разойтись миллионным тиражом меньше чем за полгода. Кстати, в Германии вышла цензурированная версия игры. В ней не было ни свастики, ни нацистов – Блажковича послали бороться с опасной сектой.



Сейчас id Software продюсирует новую часть Wolfenstein.

DOOM 3 УТЕК В ИНТЕРНЕТ



Нам неизвестно, как id наказала ATI.

Главным скандалом ноября стала «утечка» **Doom 3**. Нежданно-негаданно в интернете появилась альфа-версия сверхожидаемого шутера,

та самая, которую показывали в мае на выставке **E3**. Сотни тысяч пользователей скачали ее, не устояв перед искушением посмотреть, что же готовит геймерам студия **id Software**. Шустрые пираты тут же размножили альфу и пустили в продажу под заголовком **DOOM III light**. Ходили слухи, что **id Software** сама выбросила альфу в интернет, дабы подогреть интерес к своему продукту.

– Нет, мы не причастны к утечке, – прокомментировал случившееся ведущий программист студии **Джон Кармак** (John Carmack). – Да, мы очень опечалены. Этот инцидент, без сомнения, повлияет на наши взаимоотношения с некоторыми компаниями.

Кармак имел в виду канадскую фирму **ATI Technologies**, производящую материнские платы и графические карты. Как показало расследование, именно она допустила утечку.

СМЕДЛИ СТАЛ ПРЕЗИДЕНТОМ

В середине ноября у компании **Sony Online Entertainment** появился новый президент. Им стал **Джон Смедли** (John Smedley), до этого занимавший пост вице-президента. В игровую индустрию он пришел простым программистом в 1989 году. Джон участвовал в разработке нескольких проектов разной степени известности (**Double Dragon**, **Kawasaki Caribbean Challenge**), а в 1995 году выступил одним из основателей



Вот уже пять лет Смедли руководит SOE.

студии **Verant Interactive**. Первая же игра компании – знаменитый **EverQuest** – стала феноменом в жанре MMORPG. В 2000 году студия была куплена **Sony** и вскоре превратилась в **Sony Online Entertainment**. А Смедли потихоньку дослужился до президента. Им, кстати, и является по сей день. В числе последних инициатив Джона – постепенный отказ от взимания ежемесячной платы с игроков в MMORPG и привлечение женщин в виртуальные многопользовательские миры.

ДРУЖБА ЗА ДЕНЬГИ

Издательство **Take-Two Interactive** приобрело калифорнийскую компанию **Angel Studios**, сделавшую себе имя на отличных гоночных сериях **Midnight Club** и **Midtown Madness**. Покупка вылилась в кругленькую сумму – 28 миллионов долларов. За эти деньги и пакет акций **Take-Two** взяло под свое крылышко сто двадцать пять талантливых разработчиков. Студию переименовали в **Rockstar San Diego**. Сейчас усилия компании сконцентрированы на создании игр для консолей.

В то время как **Take-Two** покупало **Angel Studios**, издательство **Vivendi Universal Games** пыталось прибрать к рукам **2015**. Однако разработчики **Medal of Honor: Allied Assault** не пожелали терять независимость. Переговоры закончились всего лишь подписанием партнер-



Men of Valor – последняя на сегодня игра 2015.

ского договора. Однако шутер **Men of Valor**, вышедший в 2004 году, не имел успеха, и чем студия **2015** занята сегодня, не знает никто.

◀ 5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД ▶

POSTAL



Чем больше ругали Postal, тем лучше он продавался.

POSTAL ОПАСЕН

Вице-президент студии **Running With Scissors Винс Дези** (Vince Desi) провозгласил дебютный проект своей компании – экшен **Postal** – самой опасной игрой всех времен. Такой вывод он сделал на основании реакции СМИ и крупных торговых сетей. К примеру, **Postal** неожиданно перестали продавать в магазинах **CompUSA**. На вопрос «Почему?» последовал уклончивый ответ: «Некоторые игры мы продаем, некоторые нет». В то же время с жесткой критикой на **Postal** обрушились **The Wall Street Journal**, **CNN** и другие СМИ, назвавшие этот экшен антисоциальным и опасным. Впрочем, шумиха лишь помогла игре продаться хорошим тиражом.



UO – одна из сложнейших многопользовательских игр.

ULTIMA БЬЕТ РЕКОРДЫ

Издательство **Electronic Arts** сообщило о необычайном успехе онлайн-многопользовательской ролевки **Ultima Online**. Ее признали самой быстро продаваемой игрой, требующей подключения к интернету.

Премьера **Ultima Online** состоялась 25 сентября, и меньше чем за месяц геймеры купили 65 тысяч экземпляров этой MMORPG. Причем всем желающим игры не хватило. К примеру, в Японии к магазинам, торгующим **Ultima Online**, выстроились очереди, и завоз разобрали за полчаса. EA пришлось в срочном порядке допечатывать еще 80 тысяч копий. «Ультимания» начала свое шествие по планете...

Приветствую! С вами снова Иван Гусев – между прочим, автор известной картины «Недопустимая операция», на которой изображен Билл Гейтс, лежащий на операционном столе, и двое злобно хохочущих хирургов. Перед тем как приступить к разбору фронтальной почты, хочу заметить: фантазии не хватает не только у разработчиков игр, но и у вас, многоуважаемые. Неужели вы действительно считаете, что нет других тем для обсуждения, помимо: Уве Болл, Джек Томпсон, пираты – йо-хо-хо, пираты – о-хо-хо, журнал – отстой, журнал – супер? Чуть не забыл главную тему: носить нечего... пардон, играть не во что. Ну же, красавцы, удивите редакцию оригинальностью идей и глубиной мышления! Да, кстати, автору письма «А существует ли партизанская версия на камп FINAL FANTASY если есть пришлое какую нибуть инфаграфию» (грамматика и орфография сохранены) хочу ответить... Что?.. Матом нельзя?.. Ну пожалуйста, Миша, один разочек!.. Никак? Жаль... В общем, главред подсказывает: нет такой игры – FINAL FANTASY!...

ЧТО РУССКОМУ ХОРОШО,
ТО В АМЕРИКЕ ESRB
НЕ РАЗРЕШАЕТ...

ПИСЬМО НОМЕРА

Доброго здравия всем тем, кто трудится на благо и процветание Самого Правильного журнала!

В одном из недавних номеров вы предлагали читателям писать о способах борьбы с игроманией (не журналом). Я в принципе могу спокойно прожить без общения с компом, но пару способов по профилактике игровой зависимости знаю.

Для того чтобы разнообразить свой досуг, вам понадобятся: 1) желание, 2) свободное время, 3) пара умелых рук, 4) некоторое количество ткани, жести и проволоки, черенок от лопаты, 5) любовь к играм в духе «Готики», Fable и The Elder Scrolls. Если пока не понятно, то речь идет о ролевых играх на местности. Полгода назад я попробовал сам, а теперь предлагаю всем желающим приобщиться к прекрасному. Могу с полной ответственностью заявить, что круче этого только горы и игра-нашей-мечты-которая-выйдет-очень-очень-нескоро-но-обязательно-на-нашем-веку. Можно заняться фехтованием (тоже круто, только настоящие ролевики будут смотреть на вас свысока, считать вас маньяками). Все снаряжение (кольчуга, стеганка, бригандина, наручи, оружие) без особых проблем изготавливается дома, но если есть гараж или мастерская, то совсем хорошо. Что, как и из чего делать, можно прочитать в интернете или спецлитературе. Если самому возиться с железом лень, можно купить снаряжение у оружейника – качественно, но недешево (для примера, в нашем Новосибе одноручный рыцарский меч стоит около 1500 рублей). Ролевки в живую – это активный отдых на свежем воздухе. Вы поймете, как на самом деле надо рубить мечом (топором/алебардой/саблей/скавеной и т.п.), какие доспехи лучше и, наконец, как иногда бывают некомпетентны разработчики игр, киношники и писатели-«фэнтезиисты». Ну, кто со мной на полигон в эти выходные?!

С уважением, ваш преданный читатель YurOK

Как мне нравится, когда читатели используют умные, малоизвестные слова. Бригандина, скавенона – поэзия, а не названия. Заодно и с ценами на рыцарские мечи познакомились, спасибо. Я как раз хотел заказать себе хорошую саблю – для ведения конструктивных диалогов с местным хулиганьем. Метод, предложенный Юркой, однозначно зачетный. За что мы и дарим ему «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией «Доктор Веб». Заработал! Возможно, некоторые скривят лица, мол, бегать по лесу да игрушечными алебардами размахивать – чего здесь интересного? Однако, на мой взгляд, те, кто так считает, разучились фантазировать. Не так давно смотрел прекрасный фильм «Мост в Терабитию», где отлично показано: если веришь, любая сказка станет явью. Кстати, вовсе не обязательно отыгрывать только фэнтези-сценарии. Чем хуже тот же S.T.A.L.K.E.R.?



Здравствуйте, уважаемый Иван Гусев. Все чаще слышу про квесты: жанр умирает. А в чем, собственно, причина «тяжелой болезни»? Неужели людям неинтересны мистические, фантастические и прочие захватывающие истории? Ведь жизнь – это не только стрельба, лихие гонки и строительство базы в правом нижнем углу карты.

Один мой товарищ сказал, что адвенчуры умирают, потому что они сложные и требуют много времени на прохождение. Ну, не знаю. В квестах полно под-сказок, чаще всего они встречаются в дневнике персонажа.

Большинство современных проектов мне напоминают порнографию. Геймер взял игру и получил какое-то удовольствие. А сюжет – был он или нет, ради чего проходил миссии – не имеет значения.

С уважением, King of Demos

Насчет порнографии ты удачно подметил, King of Demos. Многие игры действительно не несут никакой идеи и в принципе бессмысленны. Подобно спросу на порно сохранится и потребность в таких незатейливых забавах.

Слухи о смерти адвенчур сильно преувеличены. Во-первых, за год выходит как минимум парочка неплохих приключений (поверь, это не так и мало). Во-вторых, элементы «квестов» мигрировали в игры других жанров. Даже в *Half-Life 2* время от времени надо решать головоломки. Ну и, наконец, разработчики все серьезнее относятся к подаче сюжета. Так что, возможно, вскоре во всех шутерах появятся интересные истории. Верим, надеемся, ждем.



Всем привет! Хочу поговорить про совет ESRB, присваивающий рейтинги всем играм. Вот есть эта вонючая организация в Америке, и кому от этого хорошо? За что им, этим уродам, платят «бабульки»? За то, что они ограничивают игроков в удовольствии и лишают нас возможности заполучить провокационные игры? Спрашивается, на фиг вообще нужен этот комитет олигофренов?! Для

того, чтобы геймеры не трахали проститутки в *Grand Theft Auto: San Andreas*, чтобы не лили кровь в *F.E.A.R.* и не убивали мирных жителей в *Postal*? Можно подумать, что стреляют в полицейских и ходят к путанам только те, кто играл в GTA. Игры не виноваты в преступлениях, это преступники обвиняют игры. К черту ESRB, у нас, русских, совсем другой менталитет!

С уважением, самый злобный борец с игроненавистниками Виктор "Narfolk" Анохин

Злобный борец с игроненавистниками действительно злобен! Как он знатно припечатавал ESRB! А вот если бы в подобном тоне заговорили сами представители этой организации? Представляю себе пресс-релиз: «Мы присвоили этой вонючей *Manhunt 2* рейтинг АО («Только для взрослых») и заставили разработчиков-извращенцев вырезать из игры все самое интересное ради рейтинга М. Да, нам плевать на мнение уродов-геймеров! Пусть все поклонники *Manhunt* выпьют яда, нам по барабану. И запомните, русские недоумки, мы и дальше будем судить со всей строгостью то дерьмо, которое вам преподносят под видом электронных развлечений. Уяснили, гаденыши?»

Тут бы ты, Витя, начал в задумчивости чесать репу и думать, почему в мире не хватает доброты, толерантности и взаимоуважения.

Здравствуйте, дорогая редакция Правильного. Я хотел бы снова поднять вопрос о пиратстве. Сам я, конечно, предпочитаю лицензии, руководствуясь принципом «лучше меньше да лучше». Не так давно купил *Test Drive Unlimited*, *S.T.A.L.K.E.R.* и *Resident Evil 4*, хотя даже всплакнул – дорого! А мой друг приобрел пиратку, и там были все три игры, причем копии сделаны с лицензии. Меня глубоко огорчило, что даже «Акеллу» пираты вскрывают, как банку тушенки консервным ножом. Неужели нельзя придумать более совершенную защиту?

Иван Миронов

Увы, это – правда: каждая вторая программа, используемая в России, – краденая. Согласно статистике, наша страна делит с Зимбабве «почетное» пятое место в списке держав, копирующих авторское право.

Однако бессмысленно надеяться только на системы защиты программного обеспечения. Если ты вышел покурить на лестничную площадку, а дверь захлопнуло ветром, рано или поздно ты найдешь способ попасть обратно в свою квартиру. Вот и пираты обойдут все преграды, справятся и со *StarForce*, и с *SecuRom*, и со всем остальным. Даже активация через интернет, использованная *Take-Two Interactive* для защиты *BioShock*, не помогла – «флибустьеры» нашли способ обойти ее.

Беда не в том, что системы антипиратской защиты легко взломать. Беда – у нас в голове. Как только мы уясним, что скачивание

торрентов с образами игр – это тоже воровство, а старания разработчиков нужно уважать, дела сразу пойдут на лад. Кстати, перемены уже начались. Несмотря на то что пока игровым рынком России правят пираты, ситуация меняется в лучшую сторону. Ежегодно отечественный игропром улучшает свои показатели на 30 процентов, и никаких кризисов не предвидится.

Здравствуйте, великий и всемогущий журнал «РС ИГРЫ». Хочу поделиться с вами своей идеей. Как известно, у игровой индустрии есть два главных врага: «самый лучший» режиссер фильмов по играм Уве Болл и гроза кровавых (и не только) игр Джек Томпсон. Все также знают, что одной из игр, которые товарищ Томпсон лютой ненавистью возненавидел, является *Postal 2*. По мотивам этого экшена Уве Болл снял свой очередной «гениальный» фильм. Так почему бы не сделать так, чтобы Джек Томпсон подал в суд на Болла, потому что он, видите ли, сделал кино по игре, сводящей людей с ума и заставляющей их резать бабушек в подворотнях. Уве надавал бы Джеку по морде и попал за решетку – за нападение на юриста. После этого Томпсон тоже отстал бы от игр, ведь трудно что-то сказать с выбитыми зубами и сломанными конечностями. И на Земле воцарится мир и спокойствие...

Виктор Гунин



Ах, какой дьявольски коварный план, Витя! Мефистофель и тот не способен такое замутить. Тебе впору сценарии сериалов писать для отечественного телевидения. С нетерпением ждем появления сенсационных заголовков в интернете: «Инцидент во время показа *Postal!* Джек Томпсон доставлен в больницу, Уве Болл взят под стражу (есть ФОТО!!!)».

Привет, великий и ужасный (не в смысле «ужасный») журнал. Прочел ваш август-

товский номер и сразу же сел писать письмо, чтобы поделиться впечатлениями. Ребята, вы идете по правильному пути (как и подобает Правильному журналу)! Есть один вопрос. У меня давно созрела идея игры, которая бы наверняка понравилась любителям нестандартных автосимуляторов. Но я же не разработчик! Мне бы хотелось, чтобы такая игра существовала, а разработчики сами вряд ли додумаются до концепции вроде моей. Прочитав в одном из ваших номеров о том, что издатели почти не принимают идеи от геймеров, я совсем отчаялся. Неужели ничего нельзя сделать?

Zeexer

Извини, Zeexer, но разработчикам и издателям действительно не нужны идеи обывателей. Знаешь, сколько «гениальных» проектов придумано геймерами по всей России? Тысячи! Причем, если уж говорить начистоту, большинство «народных» задумок выеденного яйца не стоят. Часть из них банальна до зевоты, другая – необычайно сложна в исполнении. Геймеры ведь не ограничивают свою фантазию суровыми реалиями бюджета. Они если уж придумывают, так обязательно эпическую RPG со сложнейшей ролевой системой, миллионом разных монстров и тысячей возможностей: герой умеет летать и рыть носом землю, владеет восточными единоборствами и магией друидов, способен телепортироваться и читать мысли, пьет, не пьянея, и курит, не затягиваясь. Чтобы воплотить все эти «фишки», ушло бы несколько лет, причем еще непонятно, получилась бы хорошая игра или нет. Один мудрец так напутствовал людей, мечтающих стать писателями: «Если ты можешь не писать, не пиши». То же самое относится и к играм. Если можешь не разрабатывать, не разрабатывай. Ну а если желание сделать игру слишком велико, начинай учиться. Попробуй сотворить собственную модификацию к любимому шутеру. Потом сваргань простенький клон *Bejeweled*. Набирайся опыта и собирай вокруг себя единомышленников. Действуй постепенно, не пытайся сразу взяться за неподъемный проект. И кто знает, может быть, у тебя все получится, и Сид Мейер пожмет тебе руку, а Питер Молине расцелует, словно родного сына. Идея ничего не стоит. К успеху приводит тяжелый труд. Звучит избито и скучно, но это правда.

Здравствуй, редакция «РС ИГРЫ». Пишу вам в день своего рождения, чтобы на жизнь пожаловаться. Ведь рубрика называется «О наболевшем», вот у меня и наболело. В начале лета я подумал о покупке новой видеокарты, решил устроиться на работу – «капусты» срубить. Но в нашей стране в шестнадцать лет трудно найти хорошую зарплату, тем более что работать я намеревался всего 2,5 месяца. Короче, за лето накопил примерно 15 тысяч рублей. Я уже выбрал видеокарту

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru



и решил, что завтра поеду ее покупать. Но вернувшись домой, встретил своих друзей, которые продавали машину всего за 10 тысяч! Я уже давно мечтал о машине и, конечно, тут же позабыв о видеокарте, купил автомобиль.

Я живу за городом, так что ДПС у нас «случаются» не часто. И, откатавшись неделю на личном транспорте, я, наигравшись в *Need For Speed: Most Wanted*, решил устроить погоню. Весело было. Поймали меня, конечно, машину отняли. Слава богу, участковый знакомый, так что на учет меня не поставили, штраф не взяли (но по голове надавали). И остался я без видеокарты и без машины. Жизнь прекрасна! Прокомментируйте, пожалуйста.

С уважением Daiver

Комментариев хочется, Daiver? Пожалуйста. Ты, милоч, своей глупой выходкой дискредитируешь всю игровую индустрию. Подобные истории быстро становятся достоянием общественности и трактуются игроненавистниками по-своему.

Предположим, все было бы немного иначе, чем ты нам рассказал.

– Ты чего это, жужелица бестолковая, гоняешь, как сумасшедший? – спросил бы тебя участковый, когда твой убитый «Запор» наконец-то застрял в кустах малины.

– А это я, дядя Никодим, в *Need for Speed* поиграл. Это игра компьютерная. Там за тобой полиция гоняется, а ты от нее чешешь...

На следующий день корреспондент газеты «Сельская трудовая минутка» берет интервью у твоего знакомого участкового:

– Скажите, Никодим Евгеньевич, а у вас в селе Хрюково были интересные происшествия?

– А как же! Вот давеча поймал одного ушлепка малолетнего. Он, видите ли, в игру компьютерную наигрался – и давай гонять! И вот – в газете выходит статья под заголовком «Игра превратила хрюковского троечника в психа, помешанного на скорости». Потом эта новость быстренько расплзается по интернету, и глядишь, уже в Госдуме пошли разговоры: «Слышали про паренька из Хрюково? Надо что-то делать с этими гонялками-стрелялками! Вон и Владимир Владимирович просил взять тему на карандаш...»

Так что, дорогой Daiver, постарайся впредь не сваливать собственные ошибки на *Need for Speed: Most Wanted*. Не по-пацански это как-то.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

В одном из недавних номеров про **BlackSite: Area 51** в разделе «Плохо» написано: «Мы понимаем, что в шутере толковый сюжет нужен еще меньше, чем в порнофильме». Как сие понимать? Значит, по-вашему, лучше бегать по уровням и мочить тупых, как пробка, монстров? Зачем тогда нам **BioShock** и **Half-Life 2**?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Андрей Яковлев обращает внимание читателей на то, что фраза про сюжет в шутерах и порно – знаменитая цитата из **Джона Кармака** (John Carmack), культового программиста и одного из создателей **Doom** и **Quake**. Дословно Кармак сказал следующее: "Story in a game is like a story in a porn movie. It's expected to be there, but it's not that important".

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

У меня следующий вопрос: возможно ли такое, что игра **Crysis** получит от вас 10 баллов? Предположим, графика, сюжет, геймплей, музыка, интересность будут на высоте и игра произведет революцию в жанре FPS...

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Возможно все! Хотя редакция Правильного еще ни разу не ставила какой-либо игре 10 баллов. Ведь десятка – это идеал без всяких оговорок. Сомневаемся, что **Crysis** будет начисто лишен огрехов, но если он действительно произведет революцию в жанре, чем черт не шутит!

■ **СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ**
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ
«РС ИГРЫ» И «СТРАНА ИГР» ■

ДЛЯ КАЖДОГО ПОДПИСЧИКА В ПЕРИОД
С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ
ГОДОВАЯ ПОДПИСКА **СО СКИДКОЙ 20%!!!!**

ПЛЮС **МАЙКА** С ЛОГОТИПОМ
ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА **В ПОДАРОК!**

 **DVD + 2 DVD**
на год ~~2000~~ ⇒ 1620 руб.

СТРАНА ИГР **DVD + DVD**
(2 номера в месяц)
на год ~~4180~~ ⇒ 3240 руб.

Комплект «РС ИГРЫ DVD» + 2 DVD +
«СТРАНА ИГР DVD» + DVD
на год ~~5586~~ ⇒ 4680 руб.



Подписка на 6 месяцев

«РС ИГРЫ DVD» + 2 DVD по цене 1050 руб.

«СТРАНА ИГР DVD» + DVD по цене 2100 руб.

Дополнительные скидки и подарки
на полугодовую подписку не распространяются

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
 - ✦ по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - ✦ по факсу 8 (495) 780-88-24;
 - ✦ по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- ✦ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ✦ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ 8(495)780-88-29 (для МОСКВИЧЕЙ) и 8(800)200-3-999 (для ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВИТЬ ПО АДРЕСУ INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ WWW.GLC.RU В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ « _____ »

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметить квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. _____ г.
_____ день _____ месяц _____ год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О.

Подпись плательщика

КОНКУРС

КРАСНАЯ УГРОЗА

Совсем скоро зима, а значит, пора запастись теплыми шмотками. Компания «Софт Клуб», российский издатель проекта, уже направила нам шапку-ушанку и свитер, которые получают самые удачливые из числа приславших правильные ответы. Остальных ждут пятьдесят ковриков для мыши и пять коллекционных изданий World in Conflict, в которых помимо самой игры можно найти документалку «Феномены современности: Берлинская стена» от исторического телеканала History Channel, фильм о разработке World in Conflict, гарнитуру с микрофоном Creative Headset HS-390 и кусок самой настоящей Берлинской стены, подлинность которого заверена специальным сертификатом. Свои варианты ответов на вопросы высылай по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или электронной почтой на wic@pc-games.ru. Торопись, сообщения принимаются до 1 декабря.



ПРИЗЫ

Футболка с изображением главного героя игры, плакат и две хитовые игрушки от российского издательства «Новый Диск»



1. Кто основал компанию Massive Entertainment?

- А. Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki)
- Б. Марк Бланк (Marc Blank)
- В. Мартин Волфиц (Martin Walfisz)
- Г. Кристофер Робертс (Christopher Roberts)

2. Как называется дебютная игра Massive Entertainment?

- А. Battlezone
- Б. Ground Control
- В. Myth: The Fallen Lords
- Г. Business Tycoon

3. С каким популярным писателем сотрудничали разработчики во время написания сюжета World in Conflict?

- А. С Роджером Алленом (Roger Allen)
- Б. С Томом Клэнси (Tom Clancy)
- В. С Ларри Бондом (Larry Bond)
- Г. С Дэном Симмонсом (Dan Simmons)

4. Какой известный голливудский актер принял участие в озвучивании World in Conflict?

- А. Бен Аффлек (Ben Affleck)
- Б. Дензел Вашингтон (Denzel Washington)
- В. Марк Уолберг (Mark Wahlberg)
- Г. Алек Болдуин (Alec Baldwin)

5. Кто из этих известных людей в 1989 году жил в Сиэтле и мог подвергнуться атаке советских войск?

- А. Билл Гейтс (Bill Gates)
- Б. Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger)
- В. Джордж Буш (George Bush)
- Г. Уве Болл (Uwe Boll)

С 5 НОЯБРЯ ПО БУДНЯМ В 18:30 НА



Кто тут лишний?



МЕЧТЫ
АлисыTM

alisa.mtv.ru

РЕКЛАМА

Лицензия №11117 от 26.01.07. срок действия до 10.02.2012
Свидетельство СММ Эл №77-8370 от 03.11.03

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №11
О, СПОРТ! ТЫ – МИР!

Осень – время выхода спортивных симуляторов. Одни только «электроники» ежегодно потчуют нас новыми версиями продуктов линейки EA Sports: *FIFA, NHL, NBA, Tiger Woods PGA Tour, Madden NFL, Rugby...* А ведь есть еще Konami со своим *Pro Evolution Soccer* и целая куча менее заметных проектов. Присылай нам эффектный стоп-кадр из спортивной игры и, может быть, именно ты станешь обладателем графической карты PowerColor HD 2400 PRO (256Mb). Нам не важно, что будет запечатлено на снимке – момент взятия ворот в *Pro Evolution Soccer 2008* или трюк скейтбордиста в *Tony Hawk's American Wasteland*. Главное – удачные ракурс и композиция. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 декабря. Дерзай!



ПРИЗ

PowerColor HD
2400 PRO (256Mb)

PowerColor





rambler.ru

всё о Фабрике Звезд

Смотри эксклюзивное **видео** Фабрики! полные версии уличных концертов и мастер-классов!

Узнай раньше всех самые горячие **НОВОСТИ** из Звездного дома!

Общайся в любое время в режиме non-stop на фабричном **Чате!**

Смотри полную подборку **фотографий** с концертов и из Звездного дома!

Читай личные **блоги** Фабрикантов, теперь они дополнены видеосюжетами!

Обсуждай фабричные события и фабрикантов в **сообществах!**

Выигрывай билеты на отчетные концерты Фабрики. Постоянные **Конкурсы** для тех, кто нестандартно мыслит и творит!

Участвуй, уникальный конкурс **"Билет на Фабрику"** дает тебе звездный шанс!

Размести на Рамблере свои видео, аудио, и самое беспристрастное жюри – интернет- сообщество выберет победителя!

Rambler®

официальный интернет-партнер
Ф а б р и к и З в е з д

Все подробности на сайте rambler.ru

КОНКУРС

ТАЙНЫЙ АГЕНТ - ФОТОПОРТРЕТ

С 30 ноября по 30 декабря

Компания «Акелла» и журнал «РС-игры» организуют тематический конкурс по игре «Трудно Быть Богом» с призовой поддержкой торговых марок IRBIS и HITACHI.

Главный герой RPG «Трудно Быть Богом» является тайным агентом, который получил задание тихо проникнуть в королевство Арканар и действовать на благо Империи. Об этом знают все, кто хоть немного интересовался игровым проектом во вселенной братьев Стругацких.

Но кое-что неизвестно даже тем, кто пристально наблюдает за новой разработкой Virut СТ, а именно – как выглядит этот тайный агент.

Поэтому все участники конкурса находятся в равных условиях, а ваша фантазия свободна творить в рамках литературно-цифрового мира «Трудно Быть Богом».

Условия:

Конкурсанты должны придумать свой облик тайного агента и продемонстрировать его на себе. Результат оформляется и высылается в виде фотографии, где вы перевоплотились в главного героя «Трудно Быть Богом». Работайте над изменением своей внешности или редактируйте фотографию до неузнаваемости – главное сохранить дух и стиль игры, в которой смешались элементы средневековья и научной фантастики.

Фотоработы высылаются по адресу tbb@akella.com, а лучшая из них вознаграждается суперпризом от торговых марок IRBIS и Hitachi.

Формат фотографий: jpg
Размер: не более 800x600

СУПЕРПРИЗ - компьютер IRBIS!

Трудно быть богом, особенно если у тебя нет компьютера IRBIS X95, оснащенного жестким диском Hitachi Deskstar T7K500. Но если он есть – твоё могущество неоспоримо.

Вместительный «винчестер» от Hitachi не дает осечек. Игры, программы, фильмы, документы – за их сохранность переживать не придется! За зрелищность и реалистичность игр отвечает внушительный объем оперативной памяти и мощный двухъядерный процессор. А современная видеокарта по-настоящему оживляет компьютерную графику!

Быть богом намного проще, когда в твоих руках – самые передовые технологии:

Процессор Intel Core 2 Duo E6600,
2048 Mb оперативной памяти,
Жесткий диск Hitachi Deskstar 250GB,
Видеокарта PCI-Ex16 ATI Radeon X1950GT

Тот, кто владеет техникой IRBIS, - побеждает. Потому что успех – дело техники!

HITACHI



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-ПАРТНЕР

Rambler®

www.rambler.ru

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

► ENTHUSIAST INTERNET AWARD
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов



КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях.
Участие в конкурсе - не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика.
Одним словом, **делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!**

СТАРТ - 1 НОЯБРЯ

ИТОГИ КОНКУРСА

MEGA-BESTSHOT #9

«УНЫЛАЯ ПОРА,
ОЧЕЙ ОЧАРОВАНИЕ...»

ОСЛЕПИТЕЛЬНО!

Как ни странно, скриншотов на осеннюю тему наши читатели прислали немного – около полусотни. Но и этого хватило, чтобы поставить нас перед непростым выбором. Основная борьба развернулась между работами Ивана Жадько из Липецка (кадр из *Fable: The Lost Chapters*) и Владимира В. с ником R.i.v. (кадр из *FlatOut*). Большинство сотрудников редакции проголосовали за скриншот Владимира. Он и становится счастливым обладателем графической карты PowerColor HD 2400 PRO (256Mb).

Наши поздравления!

Работа Ивана чудо как хороша: ее мы также публикуем.



Fable: The Lost Chapter.
Автор скриншота: Иван Жадько.



FlatOut.
Автор скриншота: Владимир В.



ПРИЗ

PowerColor HD
2400 PRO (256Mb)

PowerColor

ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №45

На сей раз с главным заданием конкурса – определением ключевого слова – справились 20 человек. По традиции призы мы разыгрывали среди тех, кто правильно разгадал весь кроссворд. Только шесть наших читателей проявили должное усердие и верно ответили на все вопросы. Причем некоторые знатоки компьютерных игр сделали это уже не в первый раз. Трехмесячная подписка на наш журнал достается АРТЕМУ ПЕТИНУ из Пскова, а свежие игры от компании «1С» отправляются к АНВАРУ ГАЙНИТДИНОВУ в Уфу и ЕВГЕНИЮ КАРАБУТУ туда же, в столицу Башкортостана. Поздравляем победителей и приводим правильные ответы.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. KILLER
3. AMANDA
7. FATE
12. MAMMOTH
14. GREED
15. REGIMENT
17. SCIENCE
24. RISK
25. PANDORA
26. GANGREL
32. HEX
33. SMRTI
35. ABILITY

36. NFL
37. KREIA
41. RAT
44. FREELOOK
46. INDY
48. MANSON
51. GRENADE
52. KKND
54. JAWS
55. SAREVOK
56. CHARDOT

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. KANG
2. RF
4. MOM
5. NFO

6. ACHENAR
8. ARI
9. EMERGENCE
11. HDD
13. THPS
16. FAKK
18. CHAOS
19. ELDAR
20. ENNA
21. JPEG
22. EOF
23. FAN
26. GINA
27. NALI
28. RAZER
29. LAG
30. SIN
31. JIN

32. HYDRA
34. MORTIMER
38. INDIANA
39. SLOT
40. DOOM
42. TEEN
43. LONGEST
44. FAGGIO
45. EPOX
47. JEWEL
49. AK
50. SHARD
52. KAM
53. NPC

Ключевое
слово:
CONVICTION

ИТОГИ КОНКУРСА

СТАТЬ МАРЛОКОМ

Мы и не подозревали, что среди наших читателей найдется столько фанатов *World of Warcraft*. Заветный костюм марлока были не прочь получить несколько сотен человек. Но особое усердие в поисках ответов на наши коварные вопросы проявили 72 поклонника MMORPG от Blizzard Entertainment. Мы бы рады раздать одежду всем, но увы – костюмчик у нас только один. И он отправляется АЛЕКСАНДРУ ПОЗДНЯКОВУ. Поздравляем, Саша. Носи на здоровье!

ПРИЗ

Костюм
марлока



Правильные ответы:
1. В; 2. Б; 3. Б; 4. А; 5. В

ТЕКСТ:
СЕРГЕЙ И МАРИНА
БОНДАРЕНКО

ТЮНИНГ ДЛЯ VISTA

КАК ЗАСТАВИТЬ WINDOWS РАБОТАТЬ БЫСТРЕЕ

Нет ничего приятнее, чем заставить операционную систему работать именно так, как тебе нужно. В этом помогут оптимизаторы – программы, позволяющие блокировать загрузку обновлений из интернета, удалять стандартные, но никому не нужные компоненты, чистить реестр от ошибочных записей и многое другое. Для Windows Vista оптимизация особенно важна, ведь в ОС полно всяческих ограничений, стандартных приложений, которые ты никогда не запустишь, и всевозможных эффектов, которые съедают значительную долю системных ресурсов. Об оптимизаторах для Vista читай в сегодняшнем обзоре.

TWEAKVI 1.0

ТИП ПРОГРАММЫ: оптимизатор

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Totalidea Software

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: бесплатно

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: totalidea.com/content/tweakvi/tweakvi-down.php

После установки TweakVI, кроме ярлыка самой программы, ты обнаружишь на рабочем столе и на панели быстрого запуска по три разноцветные кнопки: выключение компьютера, перезагрузка и спящий режим. Все они срабатывают мгновенно: программа даже не запрашивает подтверждения.

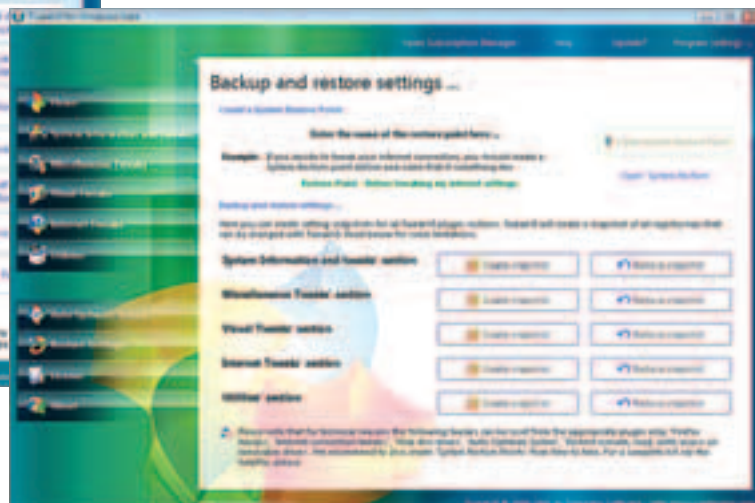
Запустив TweakVI, ты наверняка обратишь внимание на огромное количество красных значков, которые напоминают дорожный знак Stop! Такими иконками помечены инструменты программы, доступные только в коммерческой версии, за которую просят \$40.

Начинать знакомство с TweakVI, впрочем, как и с любым другим оптимизатором, стоит с раздела Restore Settings. Здесь создается контрольная точка восстановления системы. Она нужна для отката системы в случае неудачного изменения настроек. Почти всегда оптимизаторы работают корректно, однако перестраховаться не помешает. Обрати внимание, что в TweakVI можно создать точку восстановления для разных разделов программы. Это очень удобно: если, например, изменения настроек Internet Explorer окажутся неудачными, а внешний вид Vista придется по душе, можно сделать откат только для параметров браузера. Все настройки разделены по разделам, в которых имеется несколько вкладок с десятками параметров. Если ты считаешь, что многочисленные визуальные эффекты Vista только тормозят работу и пользы от них никакой, обязательно открой вкладку Disable Nice But Useless Stuff в разделе System Information and Tweaks. Здесь отключается анимация всплывающих подсказок, тени от курсора и другие эффекты.

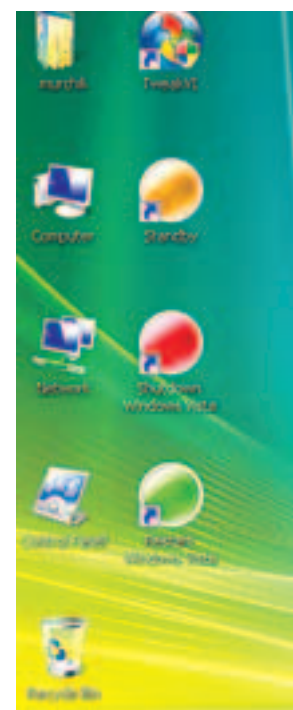
Часть функций TweakVI можно использовать бесплатно, а остальные помечены красными значками.



TweakVI: перед началом оптимизации нужно обязательно создать точку восстановления.



TweakVI добавляет на рабочий стол кнопки для управления работой ПК.



VISTA SMOKER PRO 1.2

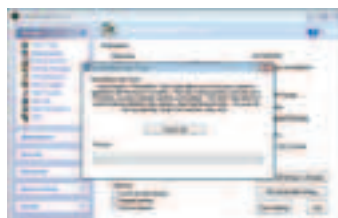
ТИП ПРОГРАММЫ: оптимизатор
 ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: WareSoft Software
 УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, \$40
 АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: xp-smoker.com/vistasmokerpro.html

Главное преимущество Vista Smoker Pro перед другими оптимизаторами – возможность выполнить все операции по настройке системы в автоматическом режиме. Иными словами, тебе не нужно долго изучать десятки флажков и думать, какие из них поставить для увеличения быстродействия системы. Vista Smoker Pro сделает все сам. Auto Tuner – та самая волшебная кнопка автоматической настройки системы на максимальное быстродействие. Что Vista Smoker при этом делает, неизвестно, но Vista и вправду становится очень шустрой.

Специально для геймеров в Vista Smoker предусмотрена чудесная кнопка Activate Game Boost. При нажатии на нее система переводится в игровой режим – отключаются все ненужные службы, приостанавливаются второстепенные процессы. По возвращении из виртуальных миров не забывая выходить из игрового режима Vista Smoker, иначе некоторые функции могут работать некорректно.

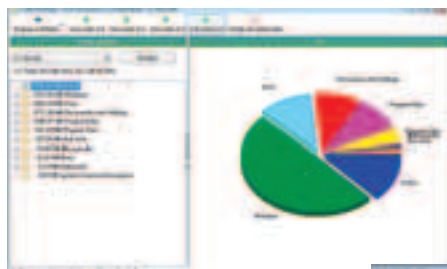
Впрочем, наличие разных автоматических режимов работы не означает, что при помощи Vista Smoker ты не сможешь изменить настройки системы вручную. В программе есть сотни разных флажков, которые помогают не только заставить ОС работать быстрее, но и отключить некоторые ее функции. При желании можно скрыть возможность настройки панели управления, запретить доступ к окну установки и удаления программ или к настройкам экрана.

При помощи Vista Smoker отключаются и стандартные приложения Windows, которые ты никогда не используешь. Это встроенный видеоредактор Windows Movie Maker, календарь Windows Calendar, антишпион Windows Defender, утилита для записи звука. Кроме этого, можно избавиться от боковой панели и очистить меню «Пуск» от ненужных элементов, таких как стандартные игры, последние используемые документы, от папок «Мои документы» и «Мои рисунки».



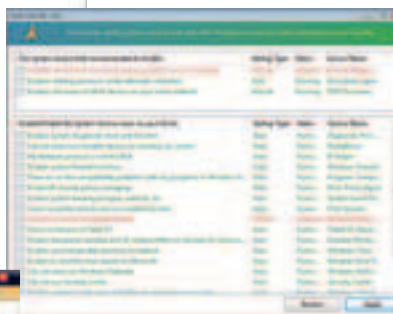
Vista Smoker Pro: настройку системы можно поручить автомат.

Vista Smoker Pro может оптимизировать систему специально для игр.

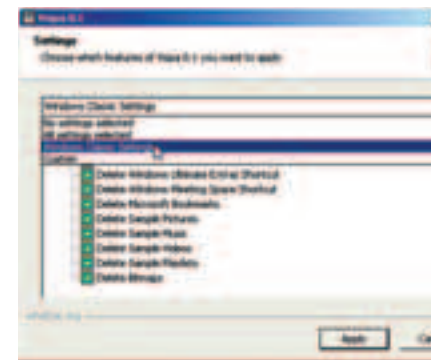


Vista Manager анализирует заполненность диска и представляет данные в виде диаграммы.

Vista Manager: отключение ненужных служб без риска ошибиться.



Vista Manager: не только оптимизируем систему, но и чиним ее.



VISPA – БЫСТРАЯ ОПТИМИЗАЦИЯ

Vispa (vispa.whyeye.org) – это бесплатная программа, не требующая установки. Работать с программой проще простого.

Все параметры разделены на шесть разделов: общие, служебные, удобство работы, удаление файлов, настройка Internet Explorer и Windows Media Player.

С помощью Vispa ты можешь отключить автоматическое обновление системы и Internet Explorer, запретить работу встроенного брандмауэра и программы Windows Defender, удалить из системы файлы, которыми никогда не пользуешься, в том числе примеры изображений, звуков и видеофайлов. Стандартному проигрывателю можно запретить автоматически добавлять файлы в медиатеку, выходить в интернет для загрузки кодеков, получения информации о метаданных файлов и об их защите технологией DRM.

VISTA MANAGER 1.2.2

ТИП ПРОГРАММЫ: оптимизатор
 ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: Yamicsoft
 УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, \$40
 АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: yamicsoft.com/vistamanager/index.html

В понятие «оптимизация» входит не только изменение параметров работы системы, но и избавление от ненужных файлов на жестком диске, деинсталляция ненужных приложений, управление программами, которые запускаются вместе с загрузкой Windows. Vista Manager может это и многое другое.

Тут есть несколько утилит для работы с файлами. Кроме инструмента для очистки жесткого диска, имеется средство для поиска дубликатов файлов. Модуль очень полезный, ведь чем больше винчестер, тем больше на нем помещается разного хлама и тем труднее уследить за тем, какие файлы повторяются. Для анализа содержимого диска используется инструмент Disk Analyser. Он определяет размеры всех папок и строит диаграмму, которая дает понять, какой каталог занимает больше всего места.

Программа умеет чистить не только жесткий диск, но и реестр, освобождая его от устаревших и неиспользуемых записей. Кроме этого, есть инструмент для дефрагментации реестра, благодаря которому система начинает работать быстрее.

Очень полезен и модуль для работы со службами. Поскольку дилетанту часто бывает сложно понять, какая служба за что отвечает и можно ли ее безопасно отключить, Vista Manager предлагает что-то наподобие теста. Тебе нужно ответить на простые вопросы. Программа проанализирует ответы и вырубит ненужные службы.

Vista Manager можно использовать не только как оптимизатор, но и как «скорую помощь» ОС. В программе есть целый раздел, в котором собраны средства для починки системы в случае сбоя. Ты сможешь проверить целостность системных файлов, исправить ошибки со шрифтами и с отображением окон приложений, восстановить системные компоненты, такие как работоспособность функции автоматических обновлений.

При помощи данной утилиты можно выбросить из контекстного меню ненужные пункты, восстановить старые или добавить новые.

DTWEAK 2.10

ТИП ПРОГРАММЫ: оптимизатор

СОЗДАТЕЛЬ: Руслан Сологуб

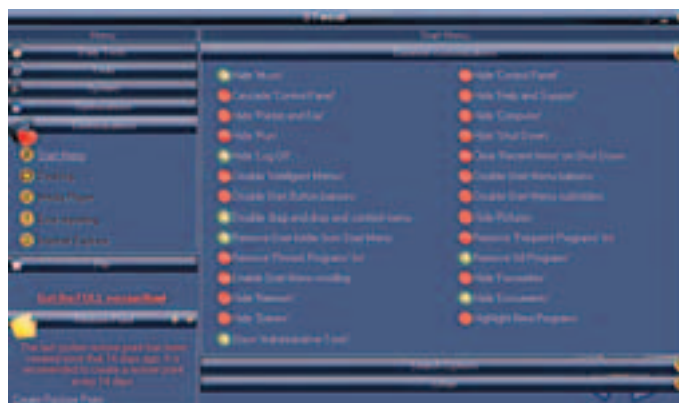
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ: shareware, \$40

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ: daoisoft.com/downloads.html

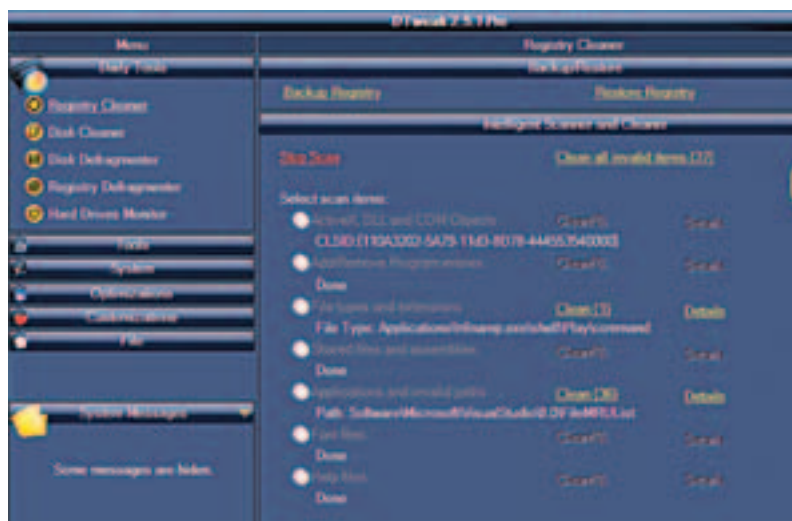
DTweak – это еще один оптимизатор, обладающий большим набором инструментов для работы с жестким диском. С его помощью ты сможешь избавиться от ненужных, устаревших файлов, загромождающих винчестер, выполнить дефрагментацию винчестера. Кроме этого, в DTweak есть инструмент для слежения за дисками, который в реальном времени показывает их температуру, оценивает их «здоровье» и производительность, подсчитывает общее время работы.

Еще одна функция DTweak – настройка меню «Пуск». С помощью данной программы ты без труда сможешь изменить его внешний вид. Из меню «Пуск» можно удалить команды для смены пользователя и выключения компьютера, запретить перетаскивание ярлыков при помощи мыши, отключить отображение всплывающих подсказок и даже запретить доступ к вложенным папкам.

Наконец, весьма любопытны настройки выключения и загрузки компьютера. Если уменьшить время ожидания для зависших приложений, служб и тех программ, которые закрылись в результате ошибки, компьютер будет выключаться быстрее. Чтобы ускорить загрузку системы, можно отключить функцию автоматического определения IDE-устройств, а также опцию Prefetcher. Последняя предназначена для быстрого запуска часто используемых приложений.



DTweak: меню «Пуск» можно изменить до неузнаваемости.



С помощью DTweak можно с легкостью избавиться от бесполезных файлов.

VLITE – ОПТИМИЗАЦИЯ ДО УСТАНОВКИ

Все программы для оптимизации операционной системы помогают настроить уже установленную Windows Vista. А вот vLite (vlite.net/download.html) работает по-другому. С помощью этой утилиты создается образ системы, которая с самого начала будет настроена так, как твоей душе угодно. Итак, для работы с vLite тебе понадобится около 4 Гб свободного места на жестком диске и дистрибутив Vista. Для начала загляни в раздел Components. Смело отключай программы, которые ты никогда не используешь, например Paint, Wordpad, встроенный почтовый клиент Windows Mail, календарь, Windows Media Player, приложения для записи звуков и просмотра графических файлов, видеоредактор и утилиту для записи DVD. Ты также можешь уменьшить размер дистрибутива, отключив поддержку ненужных устройств, например факсов, и отказавшись от стандартных служб, к которым относится, в частности, планирование заданий.

Если встроенные в Vista средства для обеспечения безопасности не внушают доверия и ты предпочитаешь использовать программы от сторонних разработчиков, можешь также отказаться от Windows Defender, инструментов для резервного копирования и шифрования дисков, исключить из дистрибутива центр управления безопасностью и модуль для удаления вредоносных модулей Malicious Software Removal Tool.

Отличая компоненты, ты всегда можешь проконтролировать, какого размера будет твой собственный дистрибутив, – информация об объеме сэкономленного пространства выводится в нижней части окна. Кстати, «облегченный» дистрибутив хорош не только тем, что его, возможно, удастся вставить на обычный CD-диск емкостью 700 Мб, но и тем, что система с него будет устанавливаться гораздо быстрее.

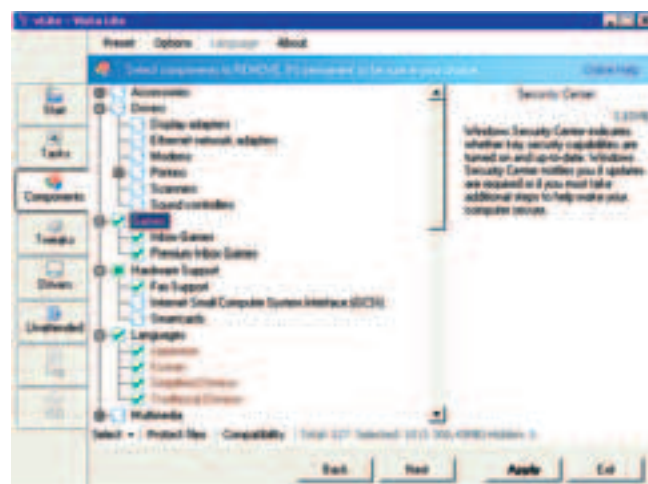
При помощи *vLite* можно не только удалять компоненты системы, но и изменять некоторые ее параметры. В разделе *Tweaks* можно установить отображение в проводнике системных и скрытых файлов, отключить опцию *User Account Control*, выключить автоматическую защиту от шпионских модулей и подкорректировать прочие настройки.

Если, устанавливая систему, ты вручную доставляешь драйверы для некоторых устройств, то вполне можешь облегчить себе задачу и включить все необходимые файлы в дистрибутив. Для этого собери все драйверы в одну папку, перейди в раздел Drivers и укажи к ней путь, а vLite сделает все остальное.

Еще несколько секретов таит в себе раздел `Unattended`. Тут ты можешь указать лицензионный ключ системы, название компьютера, имя пользователя, название организации и прочие сведения, которые нужно вводить каждый раз при установке. На вкладке `Regional` выбираются региональные параметры.

Если ты обычно не добавляешь дополнительных пользователей, кроме администратора, то отключи запрос на их создание, введи администраторский пароль и активируй автоматический вход в систему.

В последнем разделе vLite сформированный дистрибутив можно с легкостью преобразовать в ISO-образ или же записать файлы напрямую на болванку. Также в программе есть очень полезная функция, которая пригодится, если дистрибутив не удалось уменьшить до скромных размеров CD, а DVD-дисков у тебя под рукой нет. В этом случае vLite просто разобьет дистрибутив на несколько частей.



НОЯБРЬ 2007 DVDXPERT AWARDS

СЛЕДИТЕ ЗА СОБЫТИЯМИ НА DVDXPRT.RU

hi-fi.ru

КИНОФМ
98.0

dp.ru
Новости по делу

маяк
103,4

СВОЙ БИЗНЕС
Журнал для предпринимателей
www.mybiz.ru

Экшен с долькой лайма

Мы, как, надеемся, и ты, любим и помним нашего Мак-сика Пейна. Мы вот этими самыми глазами с расширенными от возбуждения зрачками следили за невероятным. Фигурка в потертом кожаном пиджаке взмывала в воздух, летела вперед и стреляла с двух рук одновременно. Мы потом долго описывали товарищам стайки гильз и куски штукатурки, а они не верили, считая, что все это – удел дорогих голливудских боевиков. Но годы летели, рапид стал неотъемлемой частью экшенов, а очаровательный, но все же вымышленный Макс уступил место вполне реальному **Чоу Юн-Фату** (Chow Yun-Fat). Именно его персонаж Текила теперь поселится в наших мониторах, чтобы прыгать, стрелять, летать, скользить – радовать тебя, одним словом. Чудо это зовется **Stranglehold**, и демоверсия игры ждет тебя прямо на этом диске. Здесь же найдут утешение те, кто из-за, прямо скажем, не лучшей погоды вынужден покинуть дворовые «коробки». Играйте в футбол дома – кусочек **Pro Evolution Soccer 2008** разрешит опробовать в деле шесть команд с мировым именем. Любителям же стратегий мы приготовили встречу с зелеными клыкастыми красавцами орками, демо последнего адда-она к **Heroes of Might and Magic V** зовется «**Повелители Орды**», она в подробностях расскажет о повадках этих ласковых зверюшек. Раздел игровых модификаций готов превратить твой ненаглядный **Battlefield 2** в средневековое приключение. Люди и орки сойдутся в смертельной схватке благодаря моду **Fallen Times v1.0**, а на тропу войны придется выйти с самым примитивным оружием. Хочется современных сражений? Обрати внимание на **Fortress Forever**, своеобразное возвращение к истокам. По дизайну эта модификация больше всего напоминает **Team Fortress Classic** и начисто лишена мультяшной несерьезности **Team Fortress 2**. На этом же диске ты найдешь видеоотчеты с таких мероприятий, как **Gamex 07** и **Games Convention**, рассказ о **Tokyo Game Show** и многочисленных игровых новинках. Стоит ли говорить, что тебя, как всегда, ждут актуальнейшие утилиты, shareware, видеопревью и новости киберспорта?

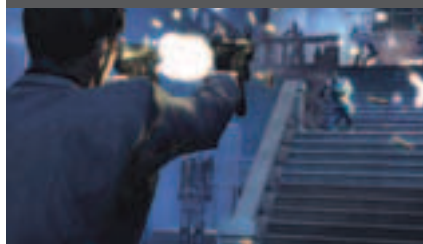


Panda Software

PANDA ANTIVIRUS

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

STRANGLEHOLD



Демоверсия навороченного экшена с кинематографической графикой, созданного на движке Unreal Engine 3.0. В Stranglehold геймеры окунутся в атмосферу захватывающих фильмов, созданных руками мастера кинобоевиков режиссера Джона Ву (John Woo). Тебе доступен уровень Market, где можно вдоволь настреляться, выполняя акробатические трюки и уничтожая всех и все

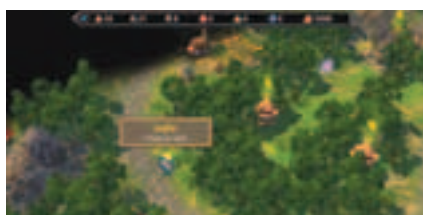


вокруг. Противники не отличаются особым интеллектом, и обезвредить их не составит особого труда. Способов сделать это предостаточно, из-за чего хочется проходить игру снова и снова. Главным героем является крутой инспектор Текила, умеющий отпрыгивать от стен, раскачиваться на люстрах и скользить по полам, заставляя менее маневренных неприятелей бледнеть от зависти.



Внешность персонажа с фотографической точностью копирует актера Чоу Юн-Фата. Высоко-технологичная графика с кучей интерактивных объектов, жаркие перестрелки с разнообразными вариантами смертей преступников и динамичный геймплей не оставят игроков равнодушными. Ну как отказать себе в удовольствии побыть в шкуре самого инспектора Текилы?!

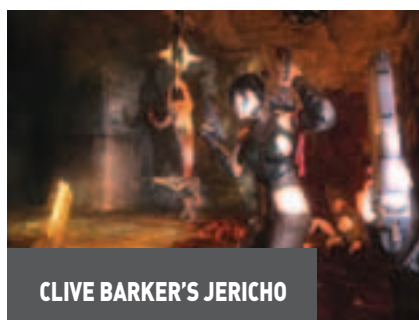
HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ



Второе дополнение к культовой Heroes of Might and Magic V – «Повелители Орды». В демоверсии открыт всего один сценарий Father Sky's Fury, где нужно вступить в схватку с двумя компьютерными оппонентами. Игрокам предстоит развивать замок Stronghold, где можно познакомиться со строениями орковской фракции. Доступен герой Gotai, с помощью которого следует разгромить Империю Грифона. Тебе лучше сразу же нанять новых юнитов, среди которых гоблины, циклопы, шаманы, виверны и иные представители Орды. Как и в других частях игры, здесь необходимо улучшать город, захватывать шахты и получать опыт за уничтожение нейтральных монстров. Благо многие из них охотно соглашаются присоединиться к основной армии. Неподалеку от замка стоит вражеское войско, охраняющее один из новых артефактов. Если не терпится познакомиться с гордыми и свободными орками, скорее устанавливай демоверсию.



CLIVE BARKER'S JERICHO



Демоверсия самого ледящего кровь шутера, вобравшего в себя ужасающие идеи писателя и режиссера Клайва Баркера (Clive Barker). Доступен один из уровней в африканском городе Аль Хали. Борьба с порождениями зла геймерам предстоит тремя персонажами из семи доступных в релизе. Солдаты специального назначения «Иерихон» не только используют огнестрельное оружие, но и пускают в ход сталь и даже магию. В распоряжении игроков автоматчик, снайпер и девушка с мечом, которая просто незаменима в ближнем бою. Система управления отрядом позволяет координировать действия союзников и в нужный момент брать под личный контроль любого из бойцов. Расправившись с первыми противниками, необходимо расчистить заваленный камнями проход. Именно в этом случае на помощь придут сверхъестественные способности героев. Современная графика и увлекательный геймплей станут подарком для ценителей хорроров.



PRO EVOLUTION SOCCER 2008



Компания Konami выпустила демоверсию отличного футбольного симулятора Pro Evolution Soccer 2008. Доступны целых шесть команд: Бразилии, Аргентины, Испании, Франции, Турции и Португалии. Перед стартом товарищеского матча предлагается выбрать состав команды, тактику на поле, цвет формы игроков и многое другое. Сразу же в глаза бросается превосходная графика с замечательной детализацией персонажей и анимацией движений. Но не это изюминка игры. Геймеры смогут опробовать новую систему Teamvision, с помощью которой компьютерные футболисты будут подстраиваться под действия самого игрока, причем ошибки учтут как свои спортсмены, так и противники. Управление довольно простое, мячик с легкостью летит в нужном направлении, но попасть в ворота не так просто. Ну а для тех, кому это удастся, предусмотрено несколько уровней сложности.





SHAREWARE/FREWARE

THE ODYSSEY: WINDS OF ATHENA

В этой игре необходимо провести свой флот через опасные территории Средиземного моря. На пути кораблей встанут гигантские циклопы, кровожадные гарпии, манящие сирены, огромные осьминоги и другие эпические монстры. Быстрая реакция и стратегические навыки пригодятся в прохождении более чем пятидесяти уровней.



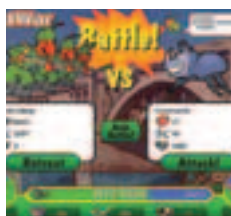
GISH

Главным героем является небольшой ку-сочек смолы, любимую которого утащили темные существа в канализационное царство. Геймерам придется разыскивать ее, путешествуя по затерянному подземному городу, напичканному опасными ловушками и злыми монстрами. Симпатичная графика, разнообразные противники и увлекательный геймплей.



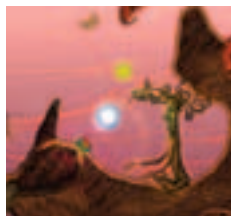
ANT WAR

Интересная стратегия, в которой необходимо развивать одну из пяти цивилизаций муравьев, причем у каждой из них свои юниты и навыки. Строя муравейник, нужно отправлять особей на добычу пищи, возведение сооружений, охрану и даже на воспитание нового поколения. Противостоять геймерам будут более шестидесяти видов врагов и различные стихийные бедствия.



GUMBOY CRAZY ADVENTURES

Герой игры – персонаж с экстраординарными способностями, который может менять размер, форму и материал своего тела. В каждом уровне геймеры будут появляться в различных видах: от каучукового шарика до морской звездочки. Волшебное создание может вращаться, прыгать, плавать и даже летать. Более сорока миссий с оригинальными декорациями.



LEGO BUILDER BOTS

Забавная вариация тетриса, в котором нужно собирать классические фигурки LEGO. С неба, представь, падают детали. Определив, нужны ли они для конструкции, мы ловим их специальным краном, а после даем роботу задание прикрепить элемент к определенной зоне платформы. В итоге должен получиться объект, как на картинке.

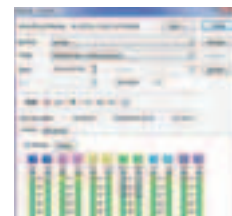


SOFT



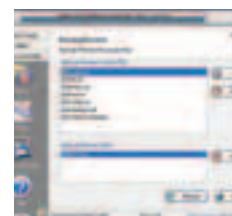
SOUND FORGE 9.0C BUILD 405

Любители музыки, внимание! Перед вами удобный аудиоредактор, включающий набор мощных утилит для работы со звуком всех известных форматов. Пользователи смогут обработать любую композицию, накладывая всевозможные эффекты и соединяя несколько треков сразу. Кроме того, имеются инструменты для записи с микрофона, конвертор между форматами и многое другое. Многофункциональный интерфейс.



MAGICTWEAK 4.01

Отличная программа для изменения скрытых настроек Windows XP. С ее помощью можно оптимизировать работу в глобальной сети в зависимости от скорости соединения, изменить внешний вид Microsoft Internet Explorer и расположение системных папок, закрыть доступ к редактору реестра, отключить Active Desktop или воспользоваться более удобной версией установки и удаления программ.



DISKRECOVERY 4.1.1334

Эта полезная программа поможет восстановить потерянные файлы, стертые в результате форматирования или других неприятностей. В отличие от схожих продуктов DiskRecovery поддерживает огромное количество форматов, среди которых изображения, видео, музыка, текстовые документы, файлы Photoshop и т.д. Программа работает с жесткими дисками, картами памяти и другими накопителями в файловых системах NTFS, FAT16 или FAT32.



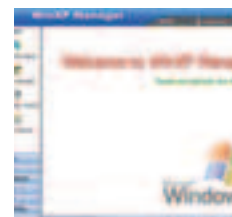
ANTI-MAL 3.0

Вон она, эволюция бытовых батальон, – сначала мы поражали комаров мухобойками, потом появились различные пластинки с запахом, ну а теперь Anti-Mal. Программа разработана специально для борьбы с кровопийцами, тараканами и крысами. Определенный звук с частотой в диапазоне 15–20 кГц, совершенно безвредный и незаметный для человека, наносит сокрушительный удар по назойливым существам. Все на борьбу с паразитами!



WINXP MANAGER 5.1.7

Мощная программа для настройки и оптимизации Windows XP. Более чем 30 утилит позволят получить доступ к ранее скрытым опциям операционной системы, предоставят полную информацию об установленных устройствах и приложениях, произведут оптимизацию и повысят быстродействие Windows. Также с помощью WinXP Manager можно почистить реестр и настроить систему безопасности. Удобный интерфейс.



РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ GAMES CONVENTION

Наш десант в Лейпциге хорошо потрудились и привез с собой гигабайты уникальных материалов. Мы предлагаем тебе ознакомиться с ними – на этом диске интервью с именитыми разработчиками, разнообразные презентации и пресс-конференции. Ну а наш репортаж с Games Convention даст тебе возможность оценить выставку в целом и своими глазами увидеть одно из самых крупных событий года в игровой индустрии.



РЕПОРТАЖ С GAMEX 2

Уникальный в своем роде геймерский фестиваль стартовал спустя всего полгода после дебюта в марте. Разумеется, мы побывали на нем и смогли по достоинству оценить все многочисленные мероприятия, конкурсы и общий уровень проведения Gamex 2. Кроме того, мы постарались выяснить дальнейшую судьбу шоу, не имеющего в России аналогов. Есть основания полагать, что у Gamex 2 большое будущее. А значит, до скорой встречи?



CRYSIS

Выход одного из самых амбициозных проектов этого года, игры Crysis, уже не за горами. Разработчики CryTech продолжают ковать железо и не скупятся на обещания в многочисленных интервью. Разумеется, возможностью поделиться информацией они воспользовались и на Games Convention в Лейпциге. Несмотря на то что об игре уже сейчас известно очень много, нам удалось узнать весьма любопытные факты относительно геймплея и технологий, которые используются в игре.



КИБЕРСПОРТ

В этом выпуске рубрики «Киберспорт» тебя, как всегда, ждут самые новые демки с участием именитых и титулованных киберспортивных команд со всего света. Обрати внимание на коллекцию записей боев с очередного сезона NGL One: подобных кровопролитных баталий мировой киберспорт уже давно не видел. Также не забудь о финале очередного сезона крупнейшей европейской лиги по Counter-Strike – Clanbase EuroCup XV, в котором принимали участие такие именитые профессионалы, как Begrip, NoA и CMAX.gg. Центральным же материалом этого выпуска станет коллекция лучших противостояний с Intel Challenge Cup 2007, в котором победили отечественные киберспортивные зубры Virtus.pro. В ходе турнира «виртусы» обыграли команды Alternate Attax, CMAX.gg и A-Gaming, за что и получили 20 тысяч долларов, а также почет и уважение от болельщиков. А смотреть демописи тебе поможет великолепный проигрыватель Sismovision.



АУДИОПОДКАСТ



Мы предлагаем твоему вниманию двадцать девятый выпуск аудиоподкаста «Курсор».

«Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили попробовать делать регулярные аудиоприложения для сайта www.gamrland.ru. Мы попробовали, и... нам понравилось! Для тех, кто еще не успел ознакомиться с новым форматом публикации новостей, мы выложили двадцать девятый выпуск аудиоподкаста на диск.

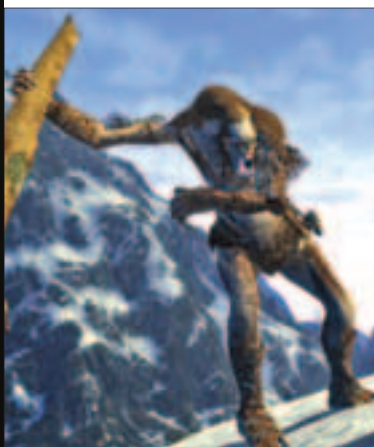
Из этого выпуска ты узнаешь, как заработать 170 миллионов долларов за 24 часа, какой апгрейд придется сделать, чтобы запустить Hellgate: London, и что представляет собой отечественный шутер под названием «Исход с Земли». Все это и многое другое в двадцать девятом выпуске аудиоподкаста «Курсор»!

Слушай аудиоподкасты и будь всегда в курсе актуальных событий игровой индустрии!

НОВОСТИ



Было бы удивительно, если бы осень не оказалась такой щедрой на события в игровой индустрии. В Москве состоялся фестиваль GameX 07, в Токио – Tokyo Game Show, приближаются релизы самых многообещающих проектов, а многие хиты уже успели до нас добраться! Рук, как обычно, не хватает, глаза разбегаются, и нужно хорошо владеть собой, чтобы не растеряться. В этом, как всегда, поможем тебе мы и по порядку расскажем о самом главном. На диске этого номера ты увидишь репортажи и интервью с выставок Games Convention и GameX 07, узнаешь, чем еще нас собираются удивить разработчики, и вместе с нами оценишь вышедшие в сентябре игры. Надо сказать, в самом начале осени нам пришлось столкнуться и с некоторыми разочарованиями, неизбежными, но все же неприятными. Так или иначе сегодня мы расскажем тебе о таких играх, как Age of Conan: Hyborian Adventures, Escape from Paradise City, Beowulf, Project Origin, Command and Conquer 3: Kane's Wrath, Culpa Innata, Legend: Hand of God, Mutant, Prototype, Reprobates, Shadowgrounds Survivor, Space Siege, Sunrise: The Game, Turning Point: Fall of Liberty, Warhound.



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Одна из главных стратегий прошлого года просто не могла остаться без продолжения. Тем более что ее разработчик – канадская Relic Entertainment, уже выпустившая два шикарных аддона к великолепному Warhammer 40K: Dawn of War и недавно анонсировавшая третий. Виват Company of Heroes, мы встречаем Opposing Fronts. Что ж, кампании получились свежие, интересные и во многом превосходящие оригинал по части увлекательности и динамики. Не оставили талантливые разработчики и визуальную сторону – серьезно модернизирован движок, физическая модель стала заметно реалистичнее, подкручен и искусственный интеллект. Отдельной строчкой хочется отметить поддержку DirectX 10.



FIFA 08

Ожидая очередной симулятор футбола от Electronic Arts, нельзя точно предсказать, будет ли это технологический шаг вперед, или нам предложат старую игру в слегка обновленной обертке. Бывало по-разному. Правда, сейчас конкуренты дышат в спину, и серия Pro Evolution Soccer не дает расслабиться разработчикам. Понятно, конечно, что революцию в жанре FIFA 08 не совершит, футбол – он и в Африке футбол. С другой стороны, того, что нам предложили авторы игры, вроде бы вполне достаточно. Качественная, соответствующая стандартам 2007 года графика, улучшенные искусственный интеллект и управление, расширенные игровые возможности. Аккуратная работа, которую следует соответствующе и оценивать.



THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

Шестая часть легендарного сериала – даже если захочешь, мимо такого не пройдешь. Арсенал возможностей средневекового феодала богат как никогда. Множество нововведений заставят даже самых опытных знатоков серии взглянуть на игру по-новому. Появились климатические зоны, которые оказывают значительное влияние на игровой процесс, поселенцы теперь различаются по половому признаку, добавляя в копилку головной боли игрока демографические задачи, графика... Да, графика серьезно улучшена. С высоты птичьего полета мы наблюдаем жизнь колонии, постепенно превращающейся в империю. Главное, впрочем, другое. Дух, атмосфера Settlers остались нетронутыми.



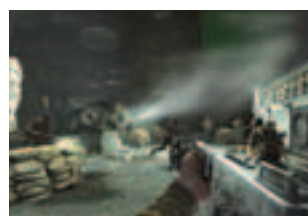
STRANGLEHOLD

Главный герой игры инспектор Текила успел стать объектом многочисленных шуток в редакции. Такого супермена днем с огнем не ищешь. Что, впрочем, никак не умаляет достоинств Stranglehold. Игра действительно великолепна, это отличный боевик, стремительно развивающийся и обеспечивающий выброс адреналина в промышленных количествах. Кинематографический уровень графического исполнения вызывает восхищение, а интерактивность в Stranglehold – не просто бонус, не просто еще одна фишка, а едва ли не центральная фишка игрового процесса. Такого мы действительно ранее не видели. Ложкой дегтя в бочке меда стала нестабильность игры. Порт с «некст-генов» был, мягко говоря, осуществлен некачественно, и не исключено, что вы испытаете проблемы уже при запуске игры. Патч?



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

А вот и оно – первое разочарование этой осени. Не пугайся, перед тобой неплохая игра. Но не такого уровня мы ожидали от потенциального суперхита. С одной стороны, незабываемые секунды прыжка с парашютом и приземление в любой (дополним: почти любой) точке на уровне. С другой – довольно скучный и предсказуемый дизайн этих самых уровней. Довольно сильный искусственный интеллект... и этот интеллект до такой степени искусственный, что иной раз сетуешь на отсутствие триггеров в духе Call of Duty 2. С одной стороны, движок Unreal Engine 3. С другой – совершенно никакая интерактивность. Как тебе, например, небьющиеся и непрозрачные окна? Или железобетонные бутылки, которые мы регулярно уничтожаем еще со времен Duke Nukem 3D? Впрочем, и халтурой Airborne не назовешь.



WORLD IN CONFLICT

World in Conflict – самый вероятный претендент на должность лучшей стратегии в реальном времени 2007 года. На горизонте не отмечено никаких релизов потенциальных конкурентов, а третья часть Command and Conquer, хоть сама по себе и неплохая игра, проекту Massive Entertainment уступает заметно. По большому счету World in Conflict не привносит в жанр почти ничего нового. Все это мы видели десятки и десятки раз. Но качество исполнения вызывает восхищение. Это, в общем, один из тех редких случаев, когда от игры получаешь чисто эстетическое удовольствие. Высочайший уровень интерактивности, совершенно невероятная детализация, великолепные спецэффекты – все это работает не хуже, чем в ином голливудском боевике. А может, даже и лучше. Подробнее – в нашем видеообзоре.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Разработчики Nival Interactive уже неоднократно говорили, что второе официальное дополнение к Heroes of Might and Magic V станет последним. Причин много, но главная – никто не хочет превращать игру в мыльную оперу, как это произошло с третьей частью сериала. С другой стороны, карт уже сейчас в избытке (благо с одним из патчей разработчики подарили нам редактор), восемь рас – оптимальное количество для игры вроде Heroes of Might and Magic, и практически все, что позволял текущий технологический уровень, разработчики реализовали. Более подробно о «Повелителях Орды» мы расскажем в нашем превью, посвященном проекту.



CLIVE BARKER'S JERICHO

Демонстрация horror-action по сюжету известного писателя и режиссера Клайва Баркера (Clive Barker) послужила прекрасным стимулом для создания превью по этой игре. В итоге пока вызывает вопросы лишь графическая сторона дела и некоторая вторичность. Догадаться, где, в каком месте и как именно нас испугают, не так-то сложно, неожиданностей здесь маловато. Правда, некоторые особенности игрового процесса являются новаторскими в самом прямом смысле этого слова. Только в демоверсии разглядеть их как следует не удалось. Для окончательной оценкиждемся полной версии. А пока попробуем сделать несколько осторожных предположений в видеоматериале по игре.



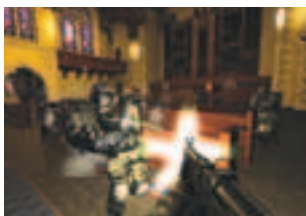
PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Извечный конкурент продукции от Electronic Arts, благодаря которому FIFA в последнее время начала-таки хорошеть. На данный момент, впрочем, у нас есть все основания полагать, что в грядущей борьбе этого года победа все-таки достанется разработке Konami – игре Pro Evolution Soccer 2008. Безупречная графика и не менее привлекательная начинка: разработчики утверждают, что им удалось вывести искусственный интеллект на новый уровень. Инновационная система Teamvision наделила компьютерных соперников настоящей логикой и почти человеческой расчетливостью. Играть соответственно стало на порядок интереснее, азартнее... и труднее.



F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Кому-то это может показаться странным, но компания Sierra присвоила официальному дополнению F.E.A.R. статус stand-alone. Вероятно, подобный ход издателя призван привлечь нового игрока, который, впрочем, легко купится и на другие достоинства Perseus Mandate. С другой стороны, поклонники F.E.A.R. также не смогут устоять перед соблазном: дело в том, что add-on дарует нам поистине уникальную возможность. F.E.A.R.: Perseus Mandate позволит взглянуть на события оригинальной игры с другой точки зрения. Иными словами, теперь ты один из тех, кого приходилось убивать в первой части. Сюжетные перипетии и море адреналина нам обеспечат в конце октября, а пока мы напоминаем о достоинствах игры в нашем превью. Смотри и не говори, что не видел.



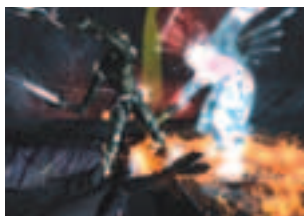
TIMESHIFT

Timeshift, проект непростой судьбы, кажется, вышел на финишную прямую. Игра, впрочем, любопытна во всех смыслах этого слова. Если bullet-time стал уже привычным бонусом, то в Timeshift фокусы с временем являются ключевыми в геймплее. Накрыло, скажем, главного героя случайным взрывом, а он возьмется и повернет время вспять. Огонь утихает, дым исчезает из глаз, искореженные обломки выпрямляются и складываются в единое целое. Вауля! Ты снова жив. На данный момент полные возможности игры тяжело оценить даже после появления демоверсии. Мы все же рискуем описать потенциал будущего хита в нашем традиционном превью перед непосредственным появлением Timeshift на полках магазинов.



HELLGATE: LONDON

«Беспрецедентный проект от создателей StarCraft, WarCraft и Diablo сочетает в себе все лучшее, что есть в арсенале ролевых игр, боевиков и ужасов», – утверждает компания Softclub, издатель игры в России. И на данный момент у нас нет никаких оснований не соглашаться с этими словами. Запускай видеопревью – тебя ждут сражения с монстрами, загадочная магия и таинственные пророчества конца света. Горстки выживших в страшной катастрофе ведут сражения с демонами. Стань лидером сопротивления злу. Hellgate: London действительно уникальный проект от корифеев, фактически основателей одного из самых популярных жанров. Один постапокалиптический Лондон чего стоит. Разрушенные районы, темное метро, пустынные улицы...



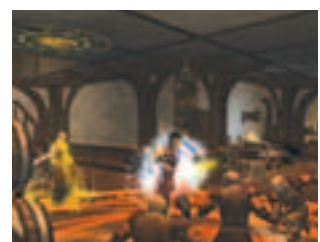
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS V1.1

Первый патч для только что вышедшего шутера улучшает совместимость с Linux и устраняет проблемы, вызывающие падение производительности на некоторых видеокартах. За только что появившуюся вражескую технику больше не дают очков опыта, боты стали лучше управляться с GDF Titan Tank.



NEVERWINTER NIGHTS 2 V1.06

Раз за разом эта игра становится все лучше. Но увы, она пока далеко не идеал. В новой «заплатке» расширены возможности по настройке UI, добавлено несколько десятков новых скриптов и изменены некоторые 2DA-файлы. Улучшена работа редактора, где появилась текстура Cliff_08 и возможность использовать горячие клавиши. Исправлены ошибки, связанные с освещением и тенями от объектов.



FALLEN TIMES V1.0

После появления Battleship v0.31 казалось, что фантазия модостроителей, специализирующихся на работах для Battlefield 2, иссякла. Придумать что-то кардинально новое уже невозможно. Но не прошло и месяца, как очередная команда разработчиков громко заявила о своем творении. В отличие от коллег по цеху создатели Fallen Times v1.0 решили углубиться в пучину веков, в то время, когда огнестрельное оружие было в диковинку. В модификации соединено позднее Средневековье и фэнтези: с людьми воюют орды злобных орков, которые неплохо вооружены. С порохом люди в Fallen Times v1.0 уже знакомы, но все ограничивается пистолетами, которые очень долго перезаряжаются. В основном же предстоит воевать арбалетами и старыми добрыми мечами. Вместо артиллерии применяются катапульты, которые можно медленно перемещать по карте. Стоит отметить, что данная модификация относится к немногочисленному числу работ для Battlefield 2, где переработано все, включая модели персонажей.

**FORTRESS FOREVER**

Явление Team Fortress 2 народу уже случилось. Почти забыто, что делается игра уже десять лет и из серьезного тактического шутера превратилась в забавный псевдорисованный римейк первой части Team Fortress. Увы, на то, что после кардинальной смены имиджа Team Fortress 2 все будут ей довольны, надеяться не приходится. Именно для тех, кому мультяшность не по душе, предназначена модификация Fortress Forever. Ее выход стал настоящим событием для поклонников Half-Life 2, ничуть не менее значимым, чем Insurgency: Modern Infantry Combat. По дизайну эта модификация больше всего напоминает Team Fortress Classic, что делает ее достойным преемником знаменитого предшественника. Никакой мультяшности в Fortress Forever нет и в помине, а игровой процесс полностью копирует старый добрый Team Fortress. Подобный подход уже принес свои результаты: в Fortress Forever играют сотни человек, для мода выходят новые карты. Одним словом, преемника Team Fortress встретили как родного.

**PCC 2007 1.0**

Модификации для rFactor на наших дисках занимают традиционно почетное место. Хотя данный продукт не очень известен широкому кругу игроков, для поклонников автосимуляторов это знаковая вещь. Создатели rFactor выпустили великолепную базу, для которой поклонники могут делать любые типы автомобильных соревнований, начиная с «Формулы 1» и заканчивая гонками по грязи. Число модов уже давно превышает сотню, и все равно продолжают выходить новые работы. В этот раз в четверку лучших модификаций месяца попала PCC 2007 1.0. Для rFactor уже не раз создавались моды, посвященные гонкам на Porsche 911, но нынешняя работа резко выделяется на их фоне. В моде предлагается не просто Porsche 911, а Porsche 911 GT3 последнего поколения – модификация, созданная специально для гоночных трасс. Кроме того, PCC 2007 1.0 отличается поистине маниакальной проработкой моделей.

**SHIFTER V1.8**

Более года назад мы помещали этот мод на диск. Однако новых версий не было, мы было решили, что автор закончил свою работу. Не тут-то было! Мод снова живее всех живых. Он добавляет в игру некоторые дополнительные фишки. Теперь за победу над врагами тебе дают очки опыта. Причем не обязательно их убивать: если ты тихо подкрался сзади и вырубил дядю электрошокером, то очков получишь столько же, сколько и при точном хедшоте. Баланс игры, конечно, изменился, но зато теперь можно выучить много умений. Во-вторых, мод добавляет в игру новое оружие (модели не шибко отличаются от оригинальных, а вот ТТХ у новых стволов ой-ой-ой!). Правда, оружие это на дороге не валяется, его нужно найти. А где искать, мы тебе не скажем, чтобы не портить удовольствие. Изменены ТТХ и у стандартного набора: ломик, к примеру, стал бить сильнее, а наркотик Zulte «включает» режим slo-mo.



AGE OF EMPIRES III

Картоделы, занимающиеся Age of Empires III, продолжают радовать изобилием работ для этой игры. Как и в прошлом месяце, тебя ожидают восемь карт, на этот раз все они предназначены для режима Skirmish. Довольно интересно сделана карта под названием The Piro War. Торговые пути на ней сосредоточены вдали от центра карты. Из-за того, что к ним ведет лишь узенький проход, дороги легко контролируются.



ARMA: ARMED ASSAULT

Раздел ArmA: Armed Assault не может похвастаться изобилием адд-онов, но кое-что интересное у нас все же есть. Для начала стоит взглянуть на AA Truck, адд-он к зенитке ЗУ-23-2, которую мы выкладывали в прошлом месяце. На сей раз зенитка стоит в кузове грузовика. Также поклонникам игры наверняка придется по душе UKF Weapon Pack – набор всевозможного стрелкового вооружения английской армии.



BATTLEFIELD 1942

Раздел пополнился модификацией The Reborn Fighters Mod 1.1. Это представитель многочисленного в прошлом племени модов, которые добавляли в игру немало веселья. Самолеты с зенитками, ускорители на бронетранспортерах и прочие радости жизни – все это в порядке вещей. Одним из плюсов модификации является то, что в нее можно играть и с друзьями, и в одиночку.



CALL OF DUTY 2

Подборка для Call of Duty 2 традиционно состоит из дюжины карт, предназначенных для сетевого режима игры. Сразу же стоит отметить mp_Terror Dome v1 – необычную работу, которая резко выделяется на фоне большинства карт. Достаточно сказать, что здесь есть телепорты, редкость для Call of Duty 2. Также стоит отметить такие карты, как mp_Ravenloft, mp_The Shop After Hours v1, mp_Mechanica и mp_Djerba Day.



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Твоему вниманию предлагается мод Retarded 2.0. Суть его – «подлить масла в огонь». Всем юнитам увеличена огневая мощь, плюс многие пехотинцы теперь могут стрелять по воздушным целям. Боевые мехи Brotherhood of NOD, кстати, теперь отлично противостоят авиации. Juggernauts стали одним из самых опасных юнитов, вроде орудий NOD из Command & Conquer: Tiberian Sun.



COMPANY OF HEROES

В нынешнем месяце обошлось без африканских пустынь, но все же традиционной подборку назвать сложно. Достаточно взглянуть на карту Cliff Conflict, чтобы в этом убедиться. На крошечной территории автор умудрился сжать сразу четырех игроков, получился поистине безумный экшен. Примерно в том же ключе создана и работа под названием Gustav Line FINAL. Техники тут нет, зато пехоту подбрасывают регулярно.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

В отличие от предыдущей подборки набор содержит больше карт для традиционных режимов. Впрочем, без левой резьбы все равно не обошлось. Особо выделяется на этом фоне Surf Lifematch – очередная карта из серии Surf. На сей раз после падения игроки оказываются в кубе, заполненном водой, здесь и идут основные бои. Также стоит отметить карты cs_op Penthouse и de_Hideout.



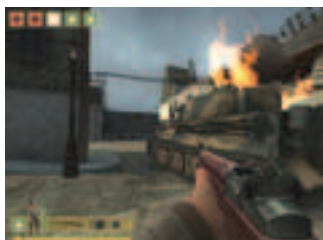
CRASHDAY

С конверсиями машин из GTA: San Andreas комьюнити Crashday пока завязало, но это не означает, что новых автомобилей не будет. Их на нынешнем диске набралось четыре штуки, из них три относятся к произведениям американского автопрома. На их фоне резко выделяется Ickler Jimco Buggy, прекрасно проработанная модель багги, которая будет отличным выбором для гонок по проселочным дорогам.

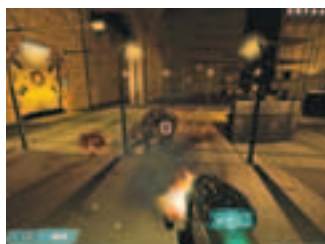


DAY OF DEFEAT: SOURCE

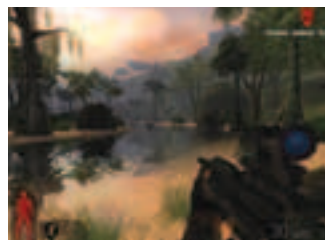
Как обычно, для поклонников Day of Defeat: Source мы предлагаем дюжину новых карт. Стоит отметить работы из серии dod_Isernia: всего есть три таких карты, отличаются они временем суток и сезонами. Также скажем о dod_Otaha – отличной карте, на которой американцам предстоит штурмовать немецкие укрепления. Советуем взглянуть и на dod_Colditz beta 1 и dod_Rmerderet beta 1.

**DOOM 3**

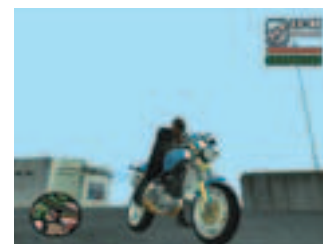
Поклонникам Doom 3 предлагается модификация Junon, представляющая собой отлично проработанную одиночную кампанию. Каждый из уровней этого мода сделан с максимальной тщательностью, скучать не придется ни минуты. В лучших традициях Doom 3 здесь будут пугать с завидным постоянством, причем запугивания не наводят скуку. Заметно оживляют общую картину многочисленные ролики на движке.

**FAR CRY**

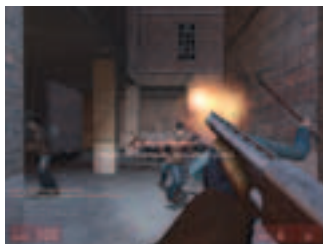
В разделе Far Cry снова мод, правда, на сей раз предназначенный для сетевых баталий. X-Isle Mod создавался по мотивам одноименной технической демки, которая позднее превратилась во всем известную игру Far Cry. Первоначально X-Isle Mod планировался как работа под одиночный режим с добавкой сетевого протокола, но его создатели так и не завершили работу. В итоге до логического завершения дошла только сетевая часть.

**GTA: SAN ANDREAS**

Как всегда, поклонников GTA: San Andreas ожидает внушительная подборка, в которую вошло три десятка автомобилей. Любителям экзотики стоит взглянуть на Kenworth W 900 Monster Truck, магистральный тягач Kenworth W900, превращенный в бигфут. Также есть парочка отлично проработанных автобусов – 1969 GM TDH-5303 Bus v1.0 и MCI MC 9 v1.0. Мотоциклы представлены Ducati Monster S4R и Famel xf-17.

**HALF-LIFE 2**

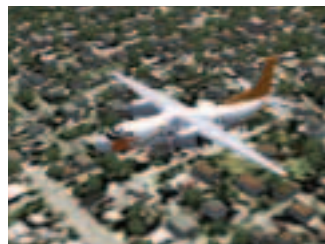
По доброй традиции модификации для Half-Life ходят парами. Помимо Fortress Forever тебя ожидает новая версия Zombie Master – популярного мода, где предстоит сражаться против зомби (либо против людей, управляя этими самыми зомби). Zombie Master набирает популярность среди поклонников Half-Life 2, одним из признаков этого являются новые карты. В подборке нашлось место для семи карт, заточенных под этот мод.

**HOMEWORLD 2**

Для любителей Homeworld 2 мы выкладываем модификацию Battletstar Galactica Fleet Commander, созданную по мотивам фантастического сериала. В принципе мод похож на игру Europa Universalis: минимум графических наворотов, но много тактических возможностей. Только вот сможешь ли ты смириться с «реалистичной» графикой, когда вместо пылающих туманностей суровая чернота космоса?

**MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004**

Поклонники Microsoft Flight Simulator 2004 отличились в разделе работ, имеющих косвенное отношение к летательным аппаратам. Особенно удались им Dodge Viper GTS и Star Trek Voyager type 9 Shuttle: хотя обе работы и не содержат виртуальных кабин, смотрятся они очень достойно. Среди более традиционных аппаратов отметим Embaer 190 JetBlue, Northrop F20 Tigershark и S-3B Viking.

**MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X**

Центральное место в подборке самолетов для Microsoft Flight Simulator X занимает польский артиллерийский корректировщик Lublin R-XIIID. Мало того что экспонат очень редкий, так он еще и выполнен с большим мастерством. Неплохо также смотрятся Cessna 120, Huffin Puffin Stearman v2.0 и Bombardier CRJ-900ER Atlasjet. Отличились и фантасты – нашлось место таким работам, как SW A-Wing и SW Millenium Falcon.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Для поклонников Operation Flashpoint: Resistance мы подготовили модификацию под названием PLA Mod V3.0. На сегодняшний момент это лучший мод, посвященный современной китайской армии. Дополнительных миссий в PLA Mod V3.0 нет, но это с лихвой окупается содержанием. Представлены китайская пехота, стрелковое вооружение, различная бронетехника, авиация.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

В нынешнем месяце поклонники Red Orchestra: Ostfront 1941-45 явно очнулись от спячки. Лучшим тому подтверждением являются новые работы: всего на диск попало шесть карт вместо привычных двух-трех. Любителям городских боев стоит взглянуть на карту под названием go_Pusack Neisse. Немцы окопались на территории завода, задача красноармейцев – выкурить их оттуда.



RFACTOR

На сей раз с грунтовыми гонками покончено, пора вернуться на асфальт. Помимо PCC 2007 1.0 также советуем взглянуть на модификацию Formula 3 Euroseries 2007 1.0. Эта работа будет интересна российским поклонникам гонок хотя бы потому, что в нынешнем чемпионате Formula 3 Euroseries участвуют российские пилоты. Поиграть за наших гонщиков удастся крайне редко, так что не стоит упускать такую возможность.



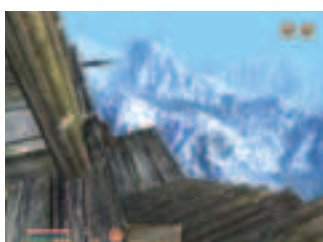
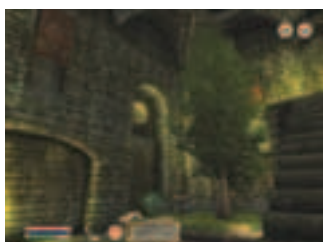
THE ELDER SCROLLS III: MORRWIND

Давненько мы не обращали свои взоры на The Elder Scrolls III: Morrowind. Между тем жизнь на просторах Морровинда не просто теплится, но и вполне оправилась от спячки – почти полтора десятков плагинов тому подтверждение. Особо стоит отметить Organic Weapons 1.0 – плагин, благодаря которому появляется возможность использовать некоторые предметы (палки, камни) как оружие и доспехи.



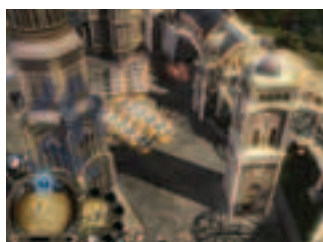
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Работ для The Elder Scrolls IV: Oblivion набралось два с половиной десятка. Как всегда, многие из них посвящены домам, эта тема не менее популярна, чем оружие и доспехи. Выделим плагин Floating Home 1.0, добавляющий крошечный домик, который ничем не выделяется, за исключением одного факта, – он парит в воздухе. Добраться до него можно, купив кольцо телепортации.



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II: THE RISE OF THE WITCH-KING

Прежде всего упомянем карту Gondolin v9, где эльфийский город атакует мордорская нечисть, подкрепленная барлогами. Также советуем взглянуть на The Wall by Anatfo – не самую легкую для прохождения работу. Пройти до базы врага можно лишь по боковым проходам, но там окопались злобные эльфы.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку Warcraft: The Frozen Throne карта Green Team Circle TD v1.6, созданная специально для любителей режима Tower Defence. Враги здесь идут толпами, так что башен понадобится не просто много, а очень много. Также скажем о Kodo Tag Remade v1.1 – работе, созданной для любителей пощекотать себе нервы. За тобой здесь бегают монстры, нужно просто выжить.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

В отличие от предыдущего месяца в подборке нашлось место не только для дюжины карт, но и для модификации. Тем, кто чтит традиции Warhammer 40,000, мод Serpent Druids может показаться несколько сумбурным. Автор Serpent Druids пошел на эксперимент, результатом которого стала термоядерная смесь, объединившая в себе все лучшее сразу от пяти игровых рас.



PC ИГРЫ Видео

Новости

Age of Conan:
Hyborean Adventures
Escape from the Paradise City
Beowulf
Project Origin
Command and Conquer 3:
Kane's Wrath
Culpa Innata
Legend: Hand of God
Mutant
Painkiller: Overdose
Prototype
Reprobates
Shadowgrounds: Survivor
Space Siege
Sunrise: The Game
Turning Point: Fall of Liberty
Warhound

Превью

Heroes of Might and Magic V:
Повелители Орды
Clive Barker's Jericho
Pro Evolution Soccer 2008
F.E.A.R.: Perseus Mandate
Timeshift
Hellgate: London

Ревью

RACE 07: Official WTCC Game
Enemy Territory: Quake Wars
MotoGP '07
Company of Heroes:
Opposing Fronts
FIFA 08
The Settlers:
Rise of an Empire
SEGA Rally Revo
Blazing Angels 2:
Secret Missions of WWII
Stranglehold
World in Conflict
Medal of Honor: Airborne

Special

Assassin's Creed: интервью
с продюсером игры
Unreal Tournament 3:
интервью с вице-президентом
Epic Games
Left4Dead: интервью с
исполнительным директором
Turtle Rock Studios
Crysis: интервью
с исполнительным
директором Crytek
GameX 2:
репортаж с выставки
Games Convention:
репортаж с выставки
Army of Two: трейлер с TGS
Need for Speed Pro Street:
интервью с продюсером игры

Age of Conan: презентация
игры на Games Convention
Fallout 3: интервью
с разработчиками игры
StarCraft 2: интервью
с разработчиками игры
The Witcher: презентация
игры на Games Convention

Трейлеры

Age of Conan:
Hyborean Adventures
Beowulf
Everlight
Experiment 112
Final Fantasy XI:
Wings of the Goddess
Fury (3 ролика)
Hellgate: London (2 ролика)
Histwar: Les Groggnards
Kane & Lynch: Dead Men
Legend: Hand of God
Mutant
Phantasy Star Universe:
Ambition of the Illuminus
(2 ролика)
Project Torque
Reprobates
Romance of the Three
Kingdoms Online (2 ролика)
Sacred 2: Fallen Angel
Sega Rally Revo (2 ролика)
Sherlock Holmes versus
Arsene Lupin
Sunrise
Tabula Rasa
The Chosen: Well of Souls
Universe at War:
Earth Assault (3 ролика)

Демоверсии

Stranglehold
Clive Barker's Jericho
Heroes of Might and Magic V:
Повелители Орды
Pro Evolution Soccer 2008

Дополнения

Ил-2 Штурмовик:
Платиновая Коллекция
Age of Empires III
Age of Empires III:
The Warchiefs
Aliens vs Predator 2
Arma: Armed Assault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer:
Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes

Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Day of Defeat: Source
Deus EX
Doom
Doom 3
Doom 3: Ressurrection of Evil
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Operation Flashpoint:
Resistance
Orbiter
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
Sid Meier's Civilization 4
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Star Wars:
Knights Of The Old Republic
Star Wars: Knights Of The Old
Republic II – The Sith Lords
The Elder Scrolls III:
Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2:
Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest: Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Vampire:
The Masquerade – Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Драйверы

ATI Catalyst 7.9 Windows
Vista 32-bit
ATI Catalyst 7.9 Windows
Vista 64-bit
ATI Catalyst 7.9 Windows
XP 32-bit
ATI Catalyst 7.9 Windows
XP 64-bit
DirectX 9.0c (Август 2007)
ForceWare 163.71 Windows
XP 32-bit
ForceWare 163.71 Windows
XP 64-bit
ForceWare 163.71 Windows
Vista 32-bit
ForceWare 163.71 Windows
Vista 64-bit
Realtek AC97 Driver 4.01
Realtek AC97 Vista Driver 6251
SoundBlaster X-Fi 2.15.0003
Driver

Deus EX
Shifter v1.8
Doom 3
Junon
Far Cry
X-Isle Mod Unfinished
Half-Life 2
Fortress Forever
Operation Flashpoint:
Resistance
PLA Mod V3.0
rFactor
PCC 2007 1.0
Warhammer 40,000:
Dawn of War: Dark Crusade
Serpent Druids

Патчи

7.62 mm v1.02 RU
Неофициальный
Age of Empires III:
The WarChiefs v1.04 RU
Battlefield 2142 v1.4 Beta 2
Defcon v1.43
Интернациональный
Enemy Territory: Quake Wars
v1.1 Интернациональный
Исход с Земли v1.1 RU
FIFA 08 неофициальный патч
Jade Empire:
Special Edition v1.00.1R
Loki v1.0.7.0
Интернациональный
Neverwinter Nights 2
v1.04 – v1.06 RU
Penumbra: Overture v1.0.2
Интернациональный
Хроники Тарр:
Призраки звезд v1.0.2.0 RU
Tom Clancy's Rainbow Six:
Vegas v1.05 RU
Восточный фронт.
Крах Анненербе №1 RU

Top 10

Battlefield 1942
The Reborn Fighters Mod 1.1
Battlefield 2
Fallen Times v1.0
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Retarded 2.0

Путеводитель

Базы читов:

CheatBook DataBase 2007
CheatCodeX 3.50
CheMax 7.8
CheMax Rus 6.5

Чит-программы

ArtMoney SE 7.27
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.2 SR1

Сохраненные игры

Emergency 4:
Global Fighters for Life
FIFA 08
Galactic Assault:
Prisoner of Power
Genesis Rising:
The Universal Crusade
Grand Theft Auto: San Andreas
Obscure II
Painkiller
Silent Hill 4: The Room
The Hell in Vietnam
Tony Hawk's Pro Skater 4

Трейнеры

BioShock
Dracula: The Days of Gore
Enemy Territory: Quake Wars
Трейнер для демоверсии
Инстинкт
Loki v1.06
Lost Planet: Extreme
Condition v.1001 DX9
Lost Planet: Extreme
Condition v.1001 DX10
Medal of Honor:
Airborne (2 штуки)
Obscure II
Prey
Prison Tycoon 3:
Lockdown v1.0.22
Silverfall
Stranglehold
Stranglehold
Трейнер для демоверсии
The Punic Wars
The Punic Wars v1.02
The Sims 2: Bon Voyage
World in Conflict
World in Conflict
Трейнер для демоверсии

Редакторы игр

Кодекс войны –
Редактор Карт v2.0
Star Trek: Legacy –
Mission Editor Tool v1.0 Beta

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Софт

Свежий софт

[AntiVir Personal Edition Classic 7 7.06.00.268](#)
[AVG AntiVirus Free 7.5.485a1117](#)
[Spy Sweeper 5.5.7.48](#)
[Trojan Remover 6.6.2](#)
[Alcohol 120% 1.9.6.5429](#)
[Daemon Tools 4.10.217](#)
[Easy DVD Clone 3.0.14](#)
[Sateira CD and DVD Burner 2.71](#)
[WinISO 5.3.0.125](#)
[EditPlus 2.31.406](#)
[Azureus 3.0.2.2](#)
[FileZilla 3.0.0 RC3](#)
[FlashFXP 3.42 Beta 3](#)
[HTML-Kit 1.292](#)
[Internet Download Manager 5.11 build 5](#)
[Skype 3.5.0.234](#)
[YouTube Downloader 2.5](#)
[Anti-Mal 3.0](#)
[Business Card Designer Plus 9.0.1.0](#)
[Child Control 2007 9.512](#)
[Dead Pixel Tester 2.21](#)
[Deskman SE 7.0.5](#)
[EBook Maestro Free 1.80](#)
[FlashDesktop 4.0.11](#)
[FolderView 2.2](#)
[SafeErase 3.0.1064](#)
[Sticky Password 3.3.1](#)
[Winamp Skins Creator 1.1](#)
[WorldWeb Pro 5.1](#)
[WorkTime 4.06](#)
[1 DVD Ripper 6.02](#)
[Any Video Converter Free 2.0.8](#)
[Aurora Media Workshop 3.3.42](#)
[DVDfab Platinum 3.1.8.0 Final](#)
[Power Video Converter 1.5.46](#)
[Sony Vegas 7.0b](#)
[Sound Forge 9.0c build 405](#)
[Back2zip 125.127a](#)
[DiskRecovery 4.1.1334](#)
[GetDataBack 3.30](#)
[Passware Kit 8.1 build 2670](#)
[Undelete Plus 2.92](#)
[AutoDialogs 2.3.144](#)
[DriveSitter 1.4.0.3](#)
[Hot CPU Tester Pro 4.4.1](#)
[MagicTweak 4.01](#)
[MR Tech Systray 3.0 Beta 2](#)
[RegSupreme Pro 1.7.0.414](#)
[USB Monitor 5.20](#)
[WinXP Manager 5.1.7](#)

Софт-стандарт

[ATV Flash Player 1.3](#)
[Ad-aware SE Personal 1.06](#)
[Dr.Web 4.44.10020](#)
[McAfee Avert Stinger 3.8.0](#)
[Panda Antivirus 2007 2.00.01](#)
[Stocona Antivirus 3.3 beta 2](#)
[7-Zip 4.55 Beta](#)

[Advanced Zip Repairer 1.8](#)
[WinRAR 3.70 RU Final](#)
[WinZip 11.1.7466](#)
[Internet Explorer 7.0 RU Final](#)
[Mozilla Firefox 2.0.0.6 RUS](#)
[Opera 9.23 International](#)
[CloneDVD 4.1.023](#)
[Nero Burning Rom 8.1.1.0](#)
[UltraISO Premium 8.63](#)
[Virtual CD 9.0.0.2](#)
[ABBY FineReader 8.0 Professional Edition](#)
[Adobe Acrobat Reader 8.1.0](#)
[Book Designer v 4.0](#)
[Cool Reader 3.0.6](#)
[ICE Book Reader Pro 8.9.1](#)
[Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3](#)
[K-Lite Mega Codec Pack 3.4.0](#)
[XP Codec Pack 2.2.0](#)
[Converter 3.0.0.0](#)
[LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta](#)
[Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0](#)
[Y.A.N. Transliteration v1.5](#)
[Download Master 5.5.1.1107](#)
[ReGet Deluxe 5.1.320 Beta](#)
[Win2000 FAQ 6.0.0](#)
[WinXP FAQ 3.0.5](#)
[Fraps 2.9.1](#)
[HyperSnap-DX 6.21.02](#)
[Mozilla Thunderbird 2.0.0.6 Rus](#)
[The Bat! Pro 3.99.24](#)
[MosMap Light 2.3](#)
[FoxsHomeRobot FR 7.0b](#)
[WinStart 2.4.0.0](#)
[WinTuning XP 4.1.1](#)
[XP Tweaker RE 1.53 \(build 78\)](#)
[ICQ 6](#)
[Miranda IM 0.7 Alpha 36](#)
[mIRC 6.3](#)
[QIP Build 8030](#)
[FAR Manager 1.70 Build 2087](#)
[Total Commander 7.02](#)
[Англо-русско-английский словарь v5.01](#)
[Орфографический словарь русского языка 1.0](#)
[QDictionary 1.6](#)
[TranslateIt! 5.5](#)
[DivX Player 6.4.1 Beta](#)
[QuickTime 7.2.0.240](#)
[Media Player Classic 6.4.9.0](#)
[Windows Media Player 11.0 Final](#)
[NoteRepad v2.2](#)
[Uniway Poetic 0.6b](#)
[Word Reader 1.5.0.20](#)

Софт-тема

[DTweak 2.10](#)
[TweakVI 1.0](#)
[Vista Manager 1.2.2](#)
[Vista Smoker Pro 1.2](#)

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.

Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!!

A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давноданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснить причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обоим – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплата». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1C'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1C» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?

A: Нет необходимого кодака, зайдя в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?

A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС



Игры

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА



Результат противостояния **FIFA** и **Pro Evolution Soccer** в этом году предreshen. Демоверсии дали понять, что канадскому футболу с японским тягаться уже не по силам. Устаревший движок, полное отсутствие реализма и куча багов – вот с чего заходит **EA. Konami**, как всегда, легко бьет все карты «электроников» одним своим тузом – правдоподобностью. А для верности достает из рукава еще один козырь – next-gen-графику. Расклад ясен. Точки над *i* расставим через месяц.

Мы также оценим еще несколько хитов. В декабрьских «РС ИГРАХ» читайте обзоры **RACE 07: Official WTCC Game**, **Enemy Territory: Quake Wars**, **ArMA: Queen's Gambit**, **MotoGP '07**, **Combat Mission: Shock Force**, «Агрессии», «Космических рейнджеров 2: Доминаторы – Перезагрузка». Разумеется, это еще не все. Игроделы только набирают обороты, но уже совсем скоро лавина релизов накроет нас с головой. Входят в ритм и отечественные локализаторы. Без расширения рубрики «Дайджест» в следующий раз точно не обойтись.

Как всегда, мы готовим для читателей интересные спецматериалы. В декабрьском номере поднимем тему удачных и неудачных названий игр, а также расскажем о самых интересных «настолки». Не пропусти.

Главная интрига месяца – тема следующего номера. По секрету скажем, что выбирать, скорее всего, будем между **Clive Barker's Jericho** и **Half-Life 2: The Orange Box**. Обе игры – потенциальные хиты и претендуют на самые высокие баллы. Но какая из них займет почетное место на обложке, пока не знаем даже мы.

ДО ВСТРЕЧИ 21 НОЯБРЯ!

Собери свою мечту...



MAXI
tuning

В продаже с 31 октября





Quantum Force
Performance without compromise
www.quantum-force.net

MARS



UNLEASH THE POWER...



СПЕЦИФИКАЦИЯ:

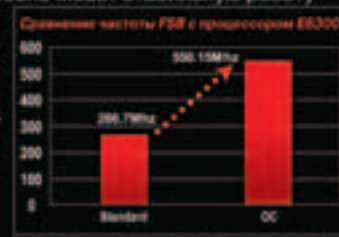
- Поддерживает процессоры Intel Core™2 Quad and Core™2 Duo
- На чипсете Intel P35 без ограничения на разгон по частоте
- Dual DDR2 1066MHz Memory, max. 8Gb.
- 2*PCIe x 16 с поддержкой ATI CrossFire
- Gladiator BIOS для максимального разгона
- 100 % конденсаторов с твердым полимером
- Системы охлаждения на тепловых трубках
- Реализованы новые функции BIOS CMOS & OC Gear
- AEGIS Panel – универсальная утилита для мониторинга системы

Прорыв производительности

Возможность разгона частоты CPU до 200%

Разогни свою систему до предела с материнской платой MARS! Продуманный дизайн. Усовершенствованный BIOS предоставляет широкие возможности для разгона и обеспечивает стабильную работу компонентов на высокой частоте.

Gladiator BIOS обеспечивает быстрый и простой доступ к ключевым настройкам системы: таймингам памяти, изменению частоты FSB, управлению напряжениями компонентов



FOXCONN®

www.foxconn.ru

www.core3motherboard.com

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.



Корсары III

Сундук Мертвеца





CALL^{OF} DUTY[®] 4

MODERN WARFARE[™]



MEDIEVAL II: TOTAL WAR – KINGDOMS > NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER > COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

#11(47) H09BFPB 2007